VANGUARDIA EDITORES

LA REVISTA DEL DIBUJANTE

DibujArte

REEDICIÓN

NÚMERO 4
$10.00
$2.50 USA

DESARROLLO DE EXPRESIONES FACIALES

EL ARTE FANTASTICO EN EL MANGA

COMO DIBUJAR UN DRAGON Y LAS OREJAS DE UN ELFO

EXCLUSIVA ENTREVISTA CON EL DISCIPULO DE TOLKIEN (CREADOR DEL SR. DE LOS ANILLOS)

ESPECIAL DE ARTE FANTASTICO

erik_eds@gmail.com

¿TE GUSTA DIBUJAR?

Ven con nosotros y aprende en poco tiempo

DIBUJO

DE COMIC´S, HISTORIETAS Y PUBLICITARIO

TÉCNICOS ESPECIALIZADOS EN DISEÑO PUBLICITARIO, DE HISTORIETA, GRÁFICO Y POR COMPUTADORA.

VISITANOS EN: COLÓN 1 DESP. 36 COL. CENTRO
(ATRÁS DEL METRO HIDALGO)
ENTRE EL CINEMEX REAL Y LA ALAMEDA CENTRAL
AHORA TAMBIÉN EN ECATEPEC, CENTRO DE ECATEPEC, PENSADOR MEXICANO # 6

5512-6389 y 5512-0623

ESCUELA PROFESIONAL DE DIBUJO.

ÚNICA CON PROGRAMAS INCORPORADOS A LA S.E.P. CLAVE 09PBT-0702-W

PRESENTA ESTA PORTADA Y RECIBE EL 50% DE DESC. EN TU INSCRIPCION Y 30% EN TU COLEGIATURA

Editorial

Qué tal amigos
Esta es la reedición del número 4 de tu revista Dibu-¡Arte muchos lectores tienen dudas sobre si comprar o no estas reediciones que, como habrán notado contienen tips y clases nuevas que vale la pena tener. A todos ustedes que tienen este ejemplar, queremos pedirles que informen a sus amigos sobre estas nuevas clases para que no se las pierdan. Queremos llegar a todos los lectores posibles y que todos tengan completa su colección.
Les recordamos que el 30 de mayo se cierra el plazo de entrega de trabajos para el concurso de Academia Stellar. ¡No dejes de participar!

Carlos Carbajal Cuevas
dibujarte2003@yahoo.com.mx
¡Checa nuestra página!
www.geocities.com/dibujarte2003

ÍNDICE

I.- CLASES DE DIBUJO
- Expresiones Faciales

II.- TEORÍA DEL ARTE - Mitología

III.- TIPS DE DIBUJO.
Razas de Tolkien

IV.- TEMA CENTRAL
- Historia editorial de la literatura Fantástica

V.- UTENSILIOS DE DIBUJO
- Lápiz y plumilla

VI.- DE UTILIDAD - Lodoss: Su historia

VII.- ENTREVISTANDO A...
- Guy Gabriel Kay

VIII.- TIPS - Haciendo una caja de luz

COPYRIGHT UTILIZADO EN DIBUJARTE # 04
Todos las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de Dibujarte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados en forma informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa. ©.Nobuteru Youki 1995. ©.Kadokawa Shoten Record of Lodos Wars1988. ©.John Howe Gandalf Fights the Balrog. ©.Lord of the Rings, New Line Cinema, Warner George Allen & Unwin Ltd. 2002 ©.Richard Hescox "Moonstone" 2000. ©. Peter Meseldzija, The Lord of the Rings: Gandalf Verkerkere Imagen de Portada. ©.Inocense, Takuhito Kusanagi, Kadokawashoten 1994.

DIBUJARTE Publicada Mensualmente, Por JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS Salvador Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Tel/FAX. 5541-0006 Director Responsable JUAN A. FLORES V Pre-Prensa EDITOPOSTER S.A. Díaz Mirón #156 México, D.F. CP 06400 Tel. 55 41 00 06. Impresa en Debari Servicio en Impresión S.A. de C.V. Tel. 85 96 91 57. Distribución D.F. y Zona Conurbada UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C. Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de EVERARDO FLORES SERRATO Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 Mex. D.F. RESERVA TITULO I.N.D.A. 04 -2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TITULO ANTE SEGOB Exp. 15273 20/Oct/2000 CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO En Trámite Impresa en Mexico Copyright © 2000.

DIRECTORIO

VANGUARDIA EDITORES

Juan Antonio Flores V.
Editor Responsable.

Rodrigo Álvarez Reynal.
Coordinador General y Director Informativo.

J. Bernardo Moreno
Director Editorial

Clases de Dibujo.
Tozani

Laura O. Bárcena Villalba
Rediseño de interiores

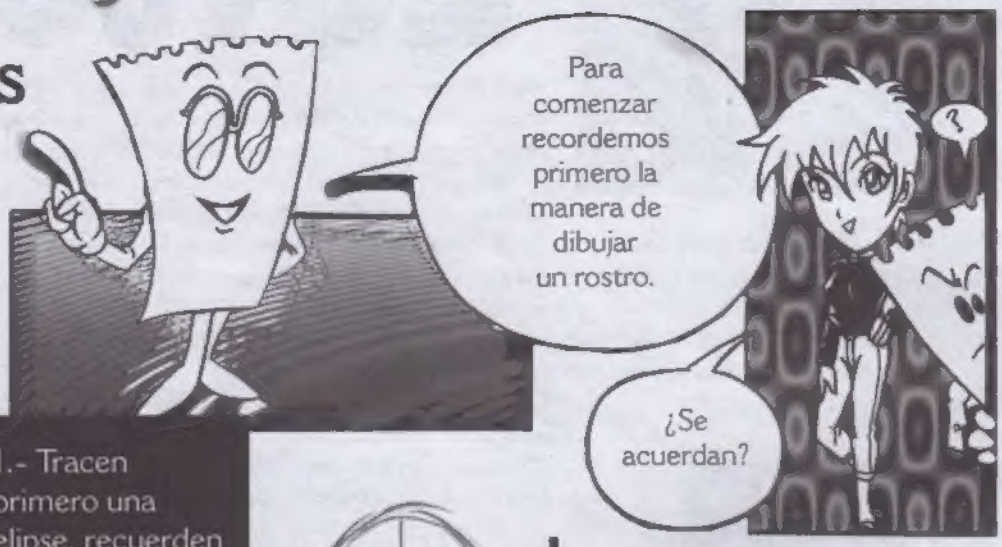
J.F.V.
Rodrigo Alvarez.
Portada.
Aurea Freniere.
Angel Zuniga.
Elizabeth Herrera.
Esteban Esterle.
Laura Michel.
Javier Barrriopedro.
Jose Saucedo.
Jorge A. Castilla.
J. Antonio Davalos.
Colaboradores.

Agradecimientos: A el increible Rocko de Orbita 105.7, Fernanda Tapia, Karina Santilla, la Doctora y el Warpig de Radioactivo 98.5.

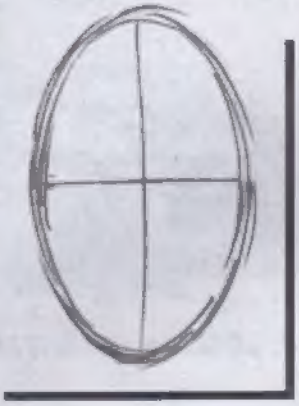
En Memoria de Alejandro

Martha A. García de la Rosa
Preprensa

EXPRESIONES FACIALES

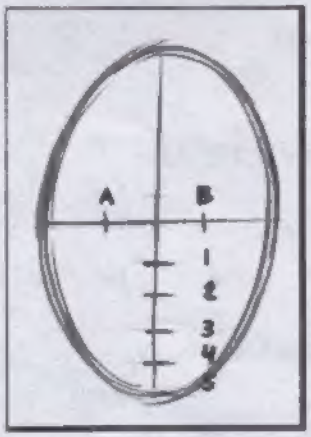


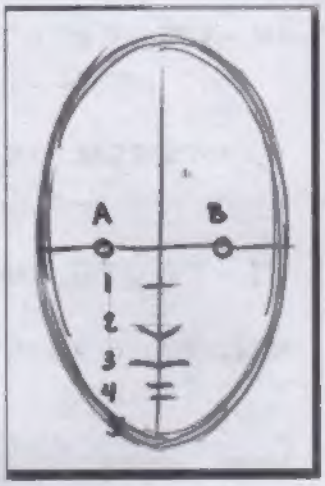
1.- Tracen primero una elipse, recuerden hacer todo este ejercicio a pulso.



2.- Luego divídanla en cuatro partes.

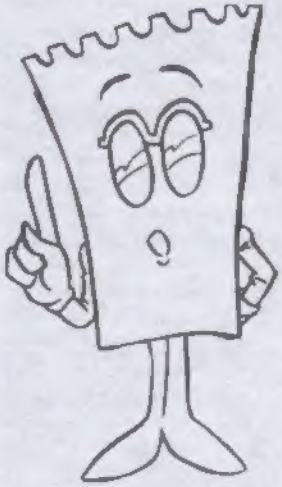
3.- La línea horizontal, se divide en cuatro partes y la vertical inferior en cinco.

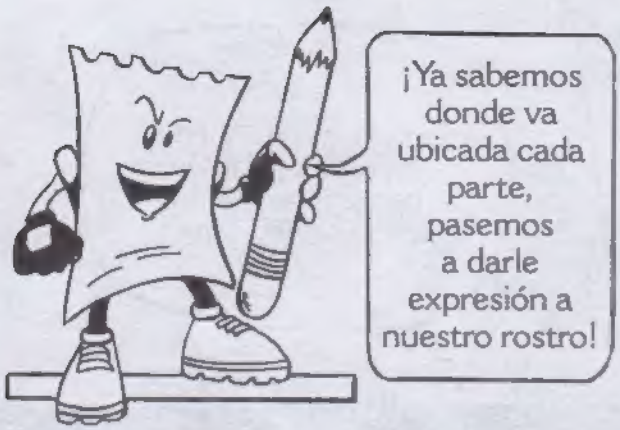


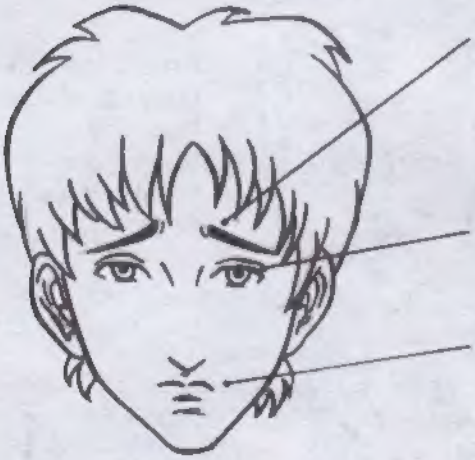


4.- En las distancias A y B se colocan las pupilas. Enla división 2 dibujen la base de la nariz y en la 3 la boca.

5.- Dibujen la línea del párpado, las pestañas, las cejas, la nariz y en esa misma altura el nacimiento de las orejas. Después definan los labios y las orejas.







Tristeza

1.- En esta expresión las cejas se levantan de la parte del entrecejo cayendo hacia las orillas de los ojos.

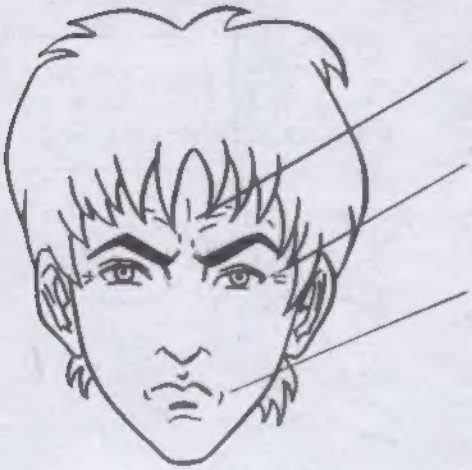
2.- Los párpados se caen un poco dando una sensación de adormiladas.

3.- Los labios se contraen hacia abajo.

Felicidad

1.- En este caso, las cejas se levantan formando un arco y los ojos se abren más.

2.- Puede denotarse esta expresión con unagran sonrisa y mostrar la dentarura. En ambos casos por consecuencia las mejillas se abultan más.



Disgusto

1.- Las cejas se arquean hacia el entrecejo y la frente se arruga.

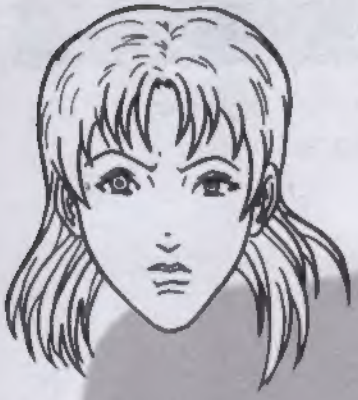
2.- Los ojos tienden a hacerse más pequeños marcándose a las orillas líneas de expresión.

3.- Al igual que en la expresión de tristeza la boca se contrae hacia abajo marcándose unas ligeras líneas de expresiónn.

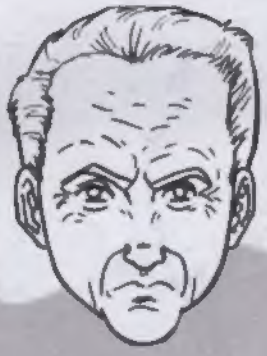
Clases de Dibujo

Hay que tener en cuenta que hay algunas expresiones que son más evidentes dependiendo el tipo de rostro y edad.

Tomemos como ejemplo la expresión del disgusto para aplicarlo entre diferentes individuos.



En una mujer pasa lo mismo que un hombre pero las líneas de expresión son más frias y sutiles.



En el caso de un anciano las líneas de expresión son mucho más notorias.

En un niño(a) las líneas de expresión son aún más ligeras que las de una mujer.

Estos ejemplos se pueden aplicar en todos los estilos, pero ojo, se plasman de manera diferente

A ver... barájamela más despacio ¿Cómo esta eso?

Si, no es lo mismo expresión "X", en un personaje de Cómic que en uno de Manga.

He aquí unos ejemplos.

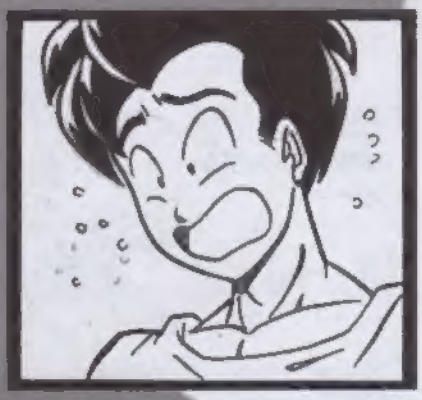
Sigo sin entender.

Cómic

En el cómic, las expresiones son casi normales y en ocasiones son exageradas dependiendo del Estilo del dibujante en turno.

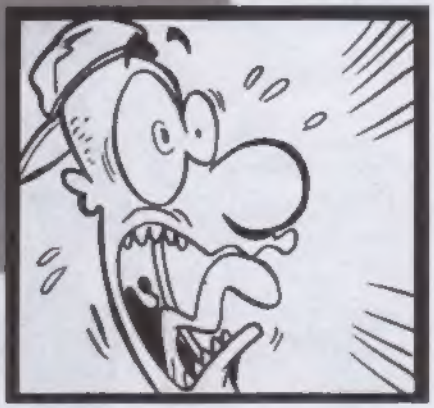
Manga

En el dibujo manga las expresiones son más exageradas y estilizadas. Sobre todo se exageran en situaciones chuscas o graciosas son un tanto caricaturescas.



Caricatura

En este caso las expresiones son fuera se lo normal, se exageran lo más posible, al grado de deformar al personaje sin preocuparnos por las proporciones.



Como pueden ver, son estilos diferentes pero la impresión visual es la misma.

Los ejemplos anteriores nos pueden resumir algunos estados de ánimo, pero existen una amplia gama de expresiones.

Como consejo les recomiendo que además de lápices y papel es indispensable contar con un espejo ¿Para qué?

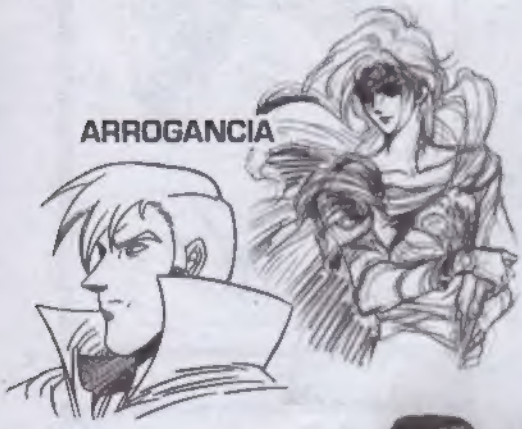
Clases de Dibujo

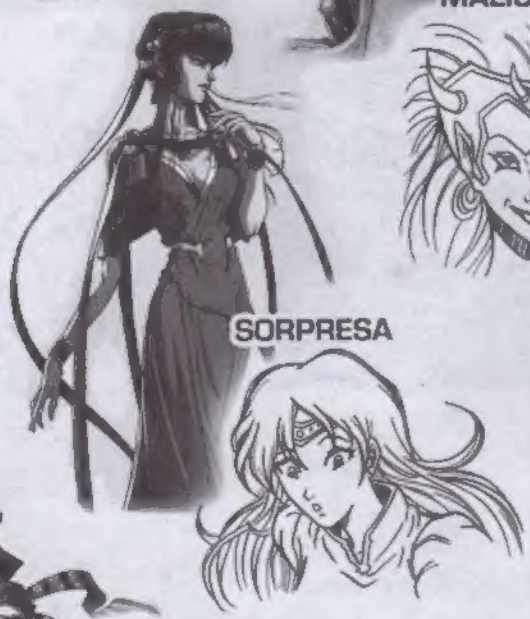
Por que de algún modo un dibujante es un actor y debe sentir lo mismo que el personaje para así poder representarlo.

Partiendo de nuestros bocetos básicos, podemos comenzar a ensayar infinidad de expresiones.

Ayudados por nuestro espejito y aplicarlas en diferentes personajes con el estilo propio.

Chequen estos ejemplos.



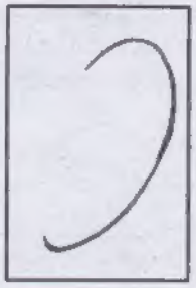


Por lo regular las expresiones siempre van acompañadas de un movimiento corporal, pero eso ya es otro rollo.

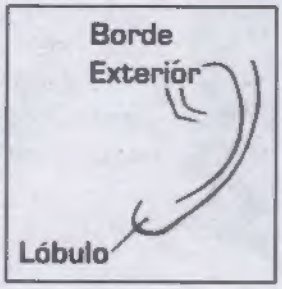
Dibujando Orejas

Antes de empezar tomemos en cuenta que existen diferentes tipos de orejas para una gran variedad de personas, así que comencemos con un modelo básico.

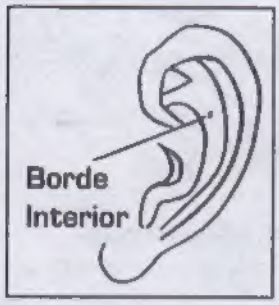
1.- Primero dibujemos un ovalo para comenzar a formar las líneas base de la oreja



2.- Dibujemos el borde exterior; en donde empieza la parte superior es más ancha y se va haciendo más angosta al llegar al lóbulo.



3.- Agreguemos la cavidad del oído que cubre la entrada.



4.- Ahora dibujemos los bordes interiores. La parte superior esta dividida en dos brazos como una "Y" torcida que se une con el lóbulo.

5.- Ya que hemos establecido los rasgos, sombreamos para dar volumen.

Orejas de Elfo

Un rasgo distintivo en las orejas de un Elfo estilo manga,es que son largas y puntiagudas e inclinadas un poco hacia los lados de manera que la punta queda más separada de la cabeza.

A.- Primero dibujen un óvalo.

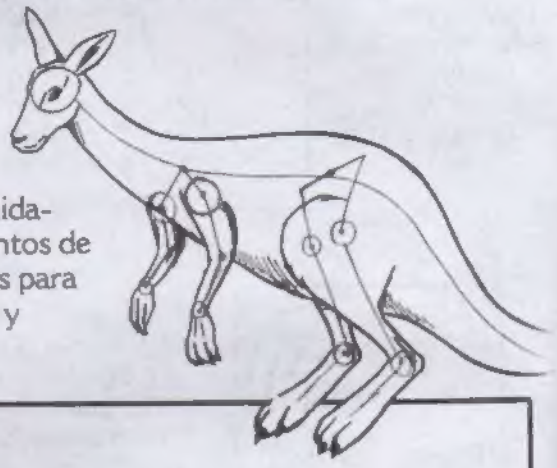
B.- Luego imaginen que la parte superior la estiran hasta que quede en punta quedando la base más ancha

C.- Por último agreguen los mismos detalles en la oreja como en una normal, solamente que más alargada.

Como dibujar un Dragón

Nota: Este ejercicio es sólo para dar una idea de cómo hacer un dragón de manera sencilla.

1.- Para empezar, utilizar cualquier foto de algún animal cuadrúpedo en movimiento, ya sea un león, caballo o perro. Para establecer algunos rasgos en nuestro dibujo, tomaremos de modelo a un canguro.

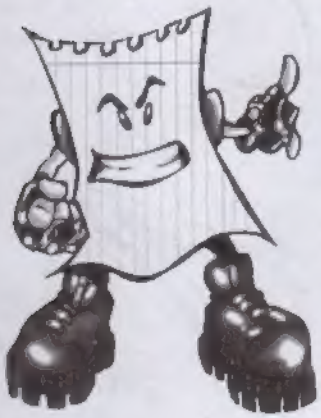


2.- Luego observa detenidamente donde van los puntos de articulaciones y márcalos para después basarte en ellos y formar tu dragón.

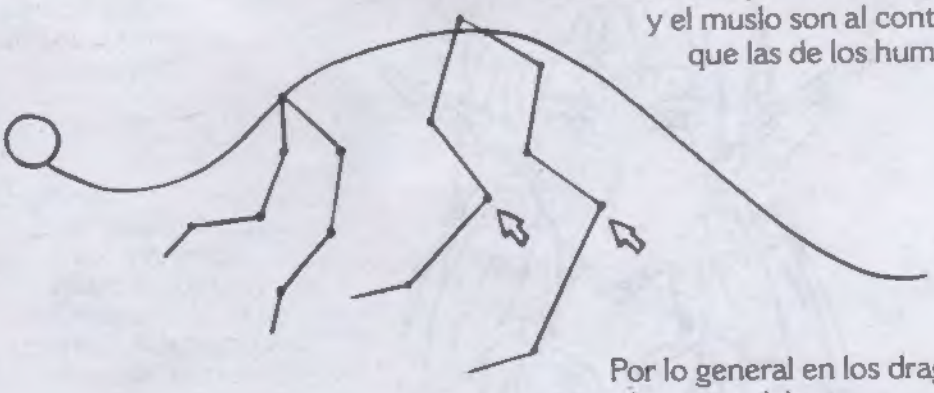
A.- Ya teniendo en cuenta lo anterior tracen un círculo donde irá la cabeza.

B.- Después una línea guía donde creamos que irá el resto del cuerpo y donde terminará la cola (el cuello puede ser tan largo como la cola).

3.- Luego tomando como referencia los puntos del animal que hayan escogido, formen un esqueleto básico.

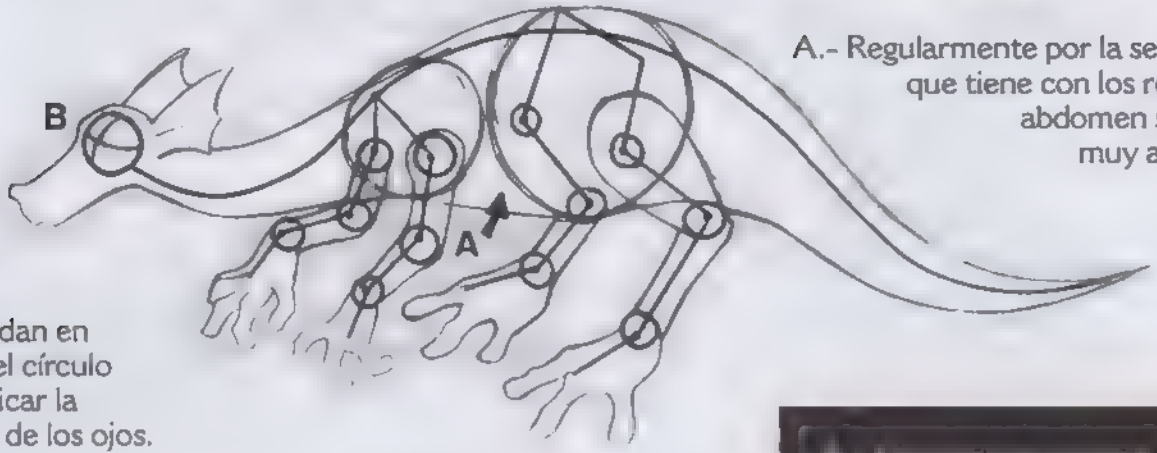


Recuerden que en la mayoría de los animales como en los dragones las articulaciones que unen a la pierna y el muslo son al contrario que las de los humanos.



Por lo general en los dragones las patas delanteras son más pequeñas que las traseras.

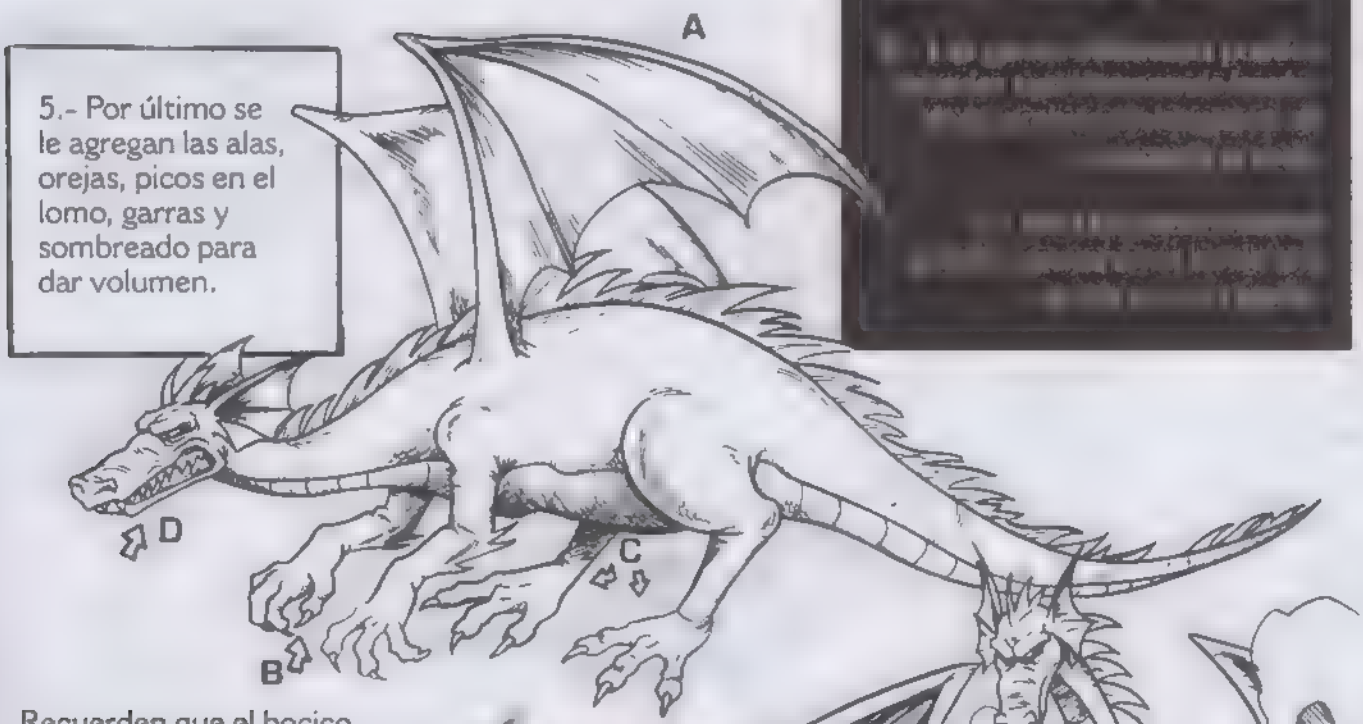
4.- Enseguida con círculos y óvalos contruyamos las masas del cuerpo.



A.- Regularmente por la semejanza que tiene con los reptiles el abdomen se dibuja muy abultado.

B.- Dividan en cuatro el círculo para ubicar la división de los ojos.

5.- Por último se le agregan las alas, orejas, picos en el lomo, garras y sombreado para dar volumen.



D.- Recuerden que el hocico puede ser largo y repleto de colmillos.

E.- No olviden poner detalles en la parte inferior del dragón del cuello hasta la cola.

Practiquen estos sencillos pasos en poses diferentes, recuerden que la imaginación es el límite.

MITOLOGÍA

Una explicación del mundo que nos rodea

Por: Aurea Freniere.

Nunca podremos referirnos a la palabra humano, sin que pensemos automáticamente en la palabra "conocimiento". Pues el ser humano es la única especie en este planeta que ha tratado de explicar el mundo que le rodea

Desde que el hombre formó sociedades primitivas hubo una necesidad de explicar las cosas, esa función la cubría el chaman o sacerdote de la horda o tribu Cada asentamiento humano tenía su propia mitología, al mezclarse esos asentamientos también sus creencias, o bien podía olvidarse una de las dos y no recordarse hasta que los arqueólogos descubrieran que antes hubo otra civilizacion Esta tan sonada mitología debía no sólo develar las incógnitas del origen del mundo sino también cuestiones de tipo cotidiano, como el por qué nace un niño.

Cuando alguien piensa en mitología se vuelve difícil no imaginar monstruos, dioses o seres fantásticos. La clásica idea del minotauro intentando devorar a una mujer o un pegaso cabalgando en el aire es lo mas sencil o de recordar Principalmente la mitología griega es conocida, pero cada civilización tenía su religion y con ella sus mitos (conocimiento del inicio de las cosas) que en casi todas las culturas de la antigüedad también solía estar llena de seres fantásticos y dioses unas veces caprichosos, otras muy sabios.

Por supuesto al pasar el tiempo el mito se convirtió en un conjunto de leyendas, o en simples cuentos de hadas con el que la gente ya no buscaban una respuesta, sino el entretenimiento y la conservación de una tradición que se pierde en el origen de un pueblo Fue así que estas historias medievales y europeas dieron pie a un nuevo estilo literario en el que todo era posible Elfos, magos, hadas, dioses, heroes, castillos y mundos encantados pasaron a formar parte de este genero que todos conocemos como el genero de fantasia

El mundo a través de los ojos de la fantasía

Como ya habíamos dicho la mitología fue la primera forma rudimentaria en la que la búsqueda del conocimiento se manifestó en la historia de la humanidad. La explicación se daba a través de una familia divina, por ejemplo la de Zeus, así sea la figura preponderante el "padre" o la "madre" casi siempre hubo una dualidad creadora (luna y sol, mar y tierra, padre y madre) que por lo general tenía prole regada por todos lados, y que por donde se les viera eran responsables de todo lo que pasaba y de todas las cosas que en algún momento habían sido puestas en la faz de la tierra

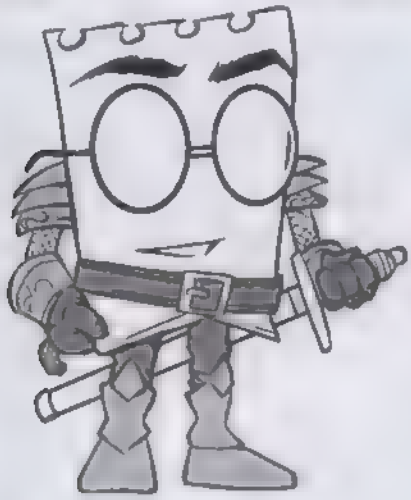
Cada vez que un pueblo dominaba a otro intentaba imponer su concepción del mundo, dejando muchas veces a los antiguos como solo leyendas y cantares épicos, aunque nunca se puede borrar del todo las costumbres paganas. Por ejemplo; los romanos no consiguieron desaparecer todas las costumbres de los pueblos bárbaros.

Con la expansión del cristianismo por Europa y después del Islam en medio oriente y África, muchas mitologías quedaron olvidadas o reducidas a cuentos para niños. El hombre ya no necesitaba explicar más el mundo a través de leyendas o de seres fantásticos. Para eso tenía un sólo Dios que había creado todo cuanto estaba a su alrededor. Ahora su principal interes era exaltar a los heroes de la epoca el estereotipo de guerrero (con todo y las princesas en desgracia) que tanto estaba de moda -por así decirlo- en la Edad media.

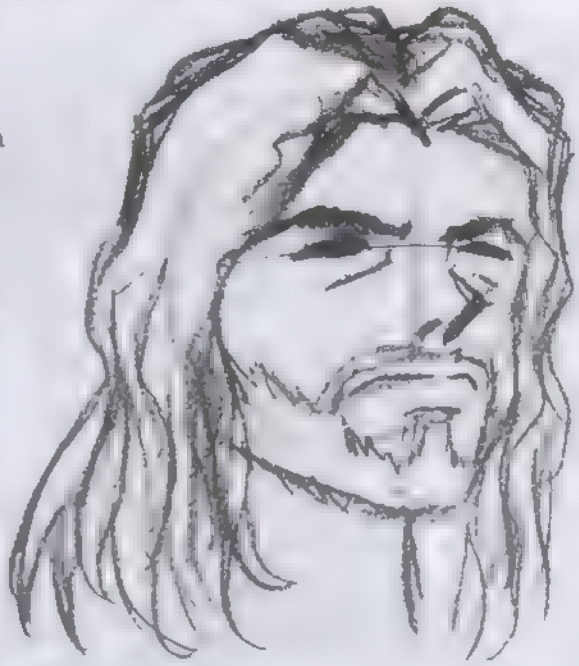
Eventualmente estos relatos también se convirtieron en leyendas, entre las cuales podemos encontrar composiciones tan hermosas como el "El cantar de los cantares El mio Cid", "El Anillo de los Nibelungos" y "El Cantar de Rolaan" entre otros Cabe aclarar en este punto, que la ficción distaba mucho de la realidad ya que el caballero, en aquel entonces era considerado una lacra social puesto que en mayoria se dedicaba a asaltar caminos o a violar muchachitas indefensas (no todos, claro está).

Como podrán ver el hombre siempre ha tratado de ver las cosas bajo el cristal de la fantasia Tal vez para diluir la realidad en la que viven, tal vez simplemente para escaparse de ella y vivir por medio de la imaginac on y de las palabras impresas en un mundo que está muy lejos de poder ser verdadero.

De cualquier forma, al parecer la fantasia o la capacidad de imaginar es algo inherente al hombre que mas que perjudicarlo ha dado a su vida un conjunto de historias, de las que estamos seguros daran p e o muchas otras mas Ver el mundo tras un cristal de fantasía no es más que un lujo de la mente humana que hoy en día se ha vuelto un bien necesario para ejercitar la capacidad de imaginar.

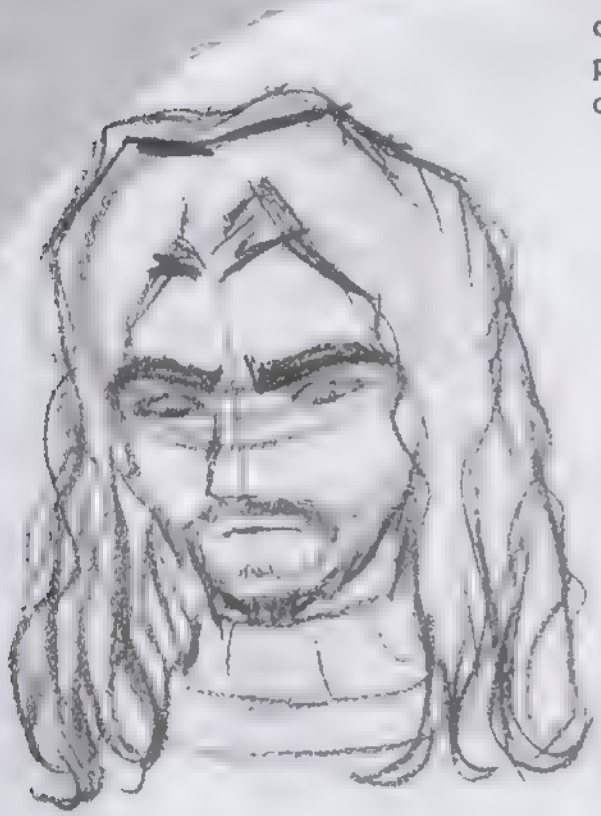


¡Qué tal amigos! En esta reedición especial del Señor de los Anillos, veremos un poco sobre las criaturas fantásticas del universo de Tolkien.



Comenzaremos por la raza humana, que tiene en general la estructura que manejamos regularmente en esta revista.

Los humanos son los menos longevos de todas las razas y el paso del tiempo los afecta en condición física y salud. Los rasgos en general pueden ser muy variados al igual que su constitución física.

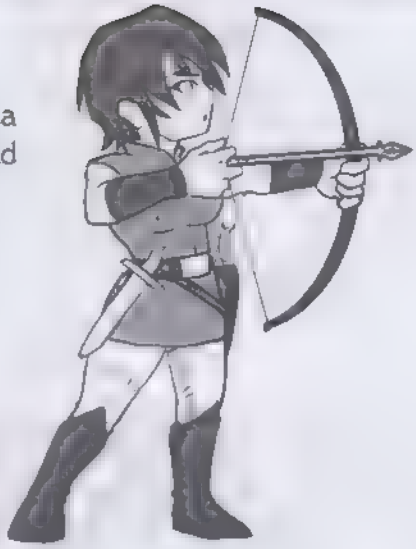


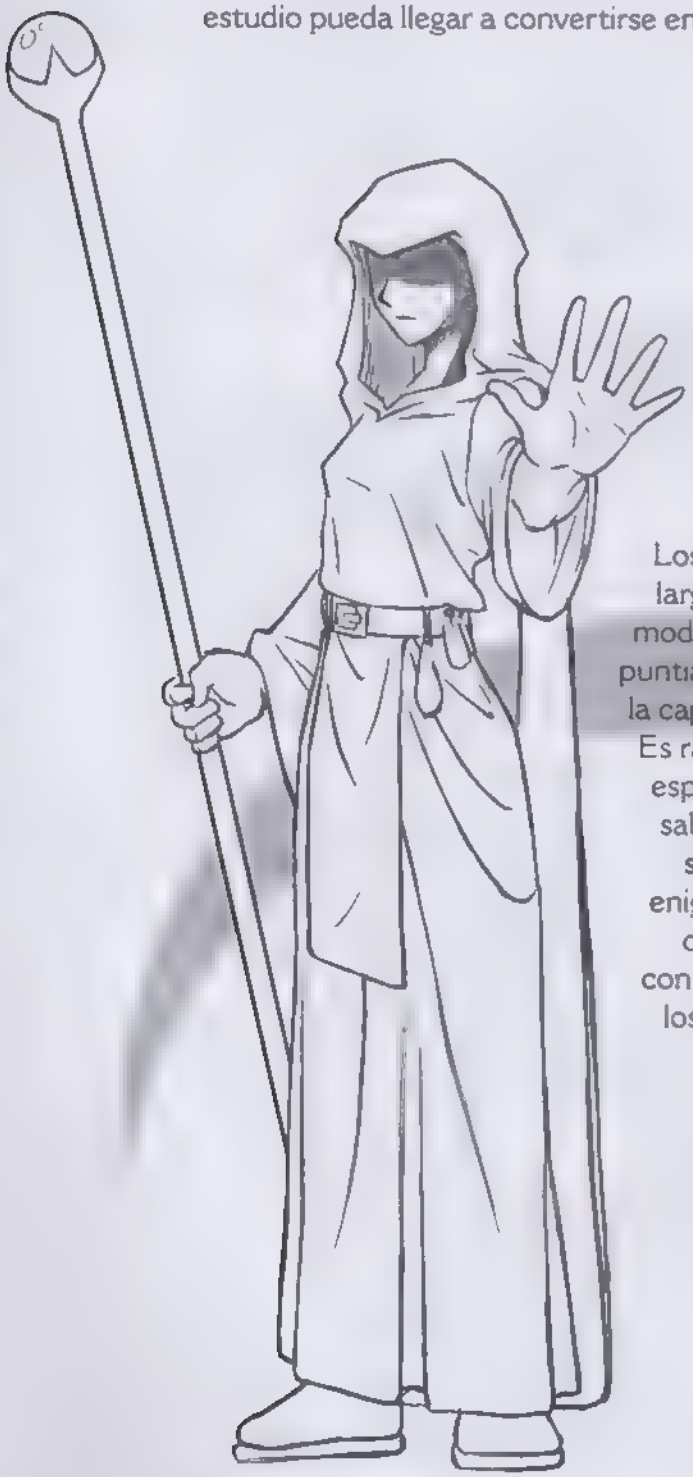
En combate, el humano puede manejar prácticamente cualquier arma, siendo la espada su preferida. Las armaduras de los humanos son algo toscas pero bastante fuertes.

Pero ahondaremos más en el tema de las armaduras en otro número de la revista

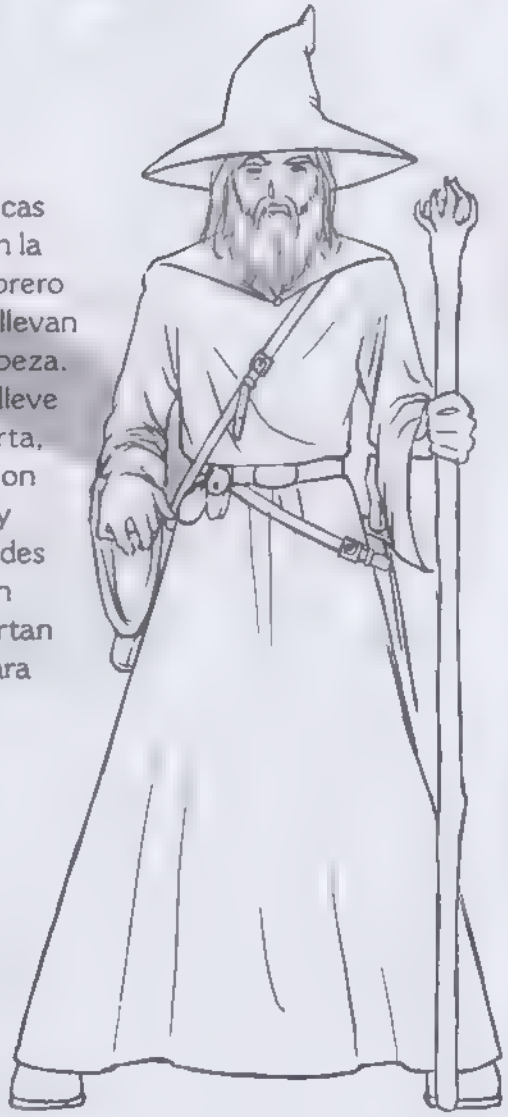
Es bastante raro ver a una mujer guerrera pero no es imposible.

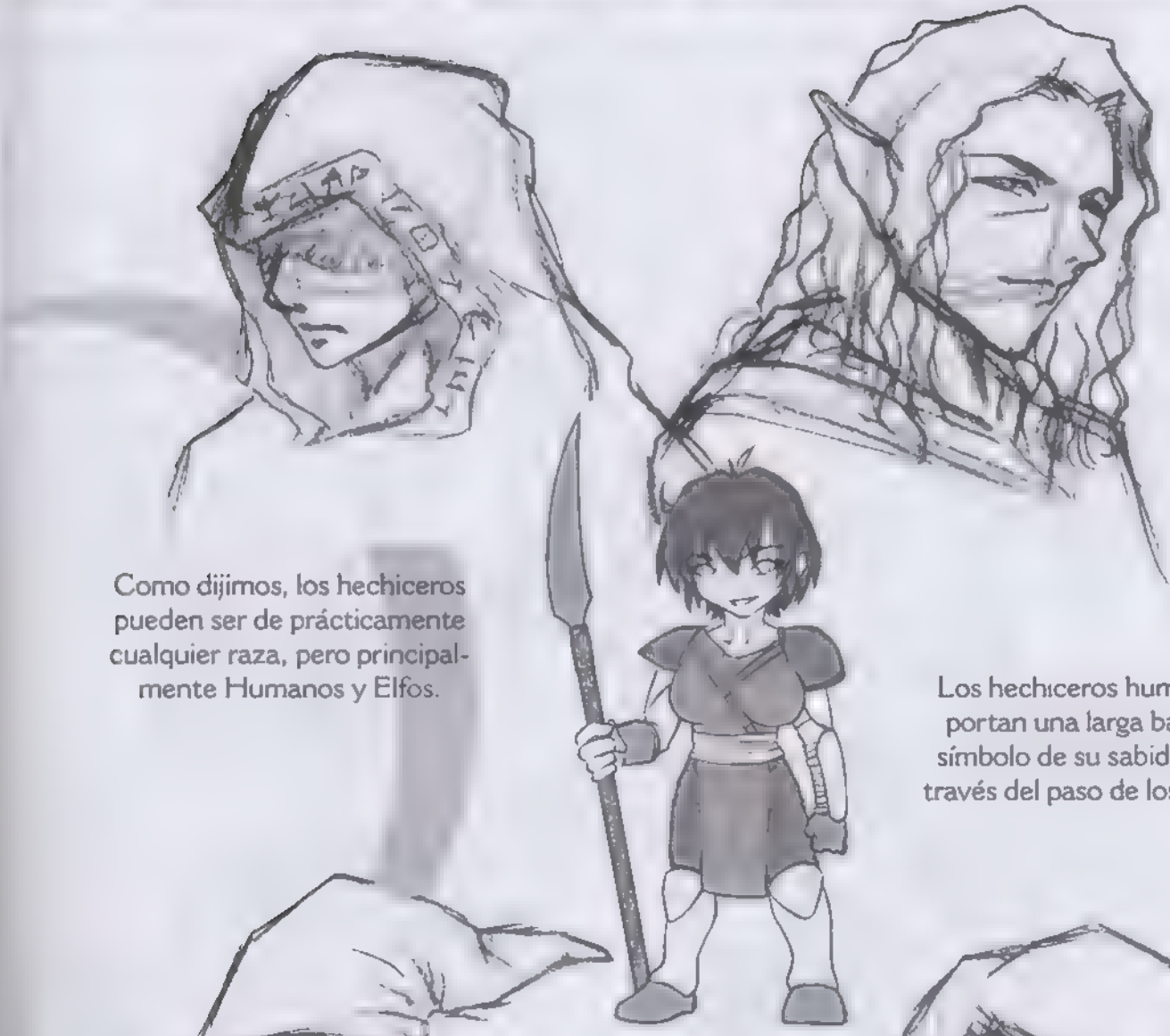
Los magos o hechiceros son, generalmente, de raza humana o elfa, aunque no se descarta la posibilidad de que cualquier criatura, con el suficiente estudio pueda llegar a convertirse en mago





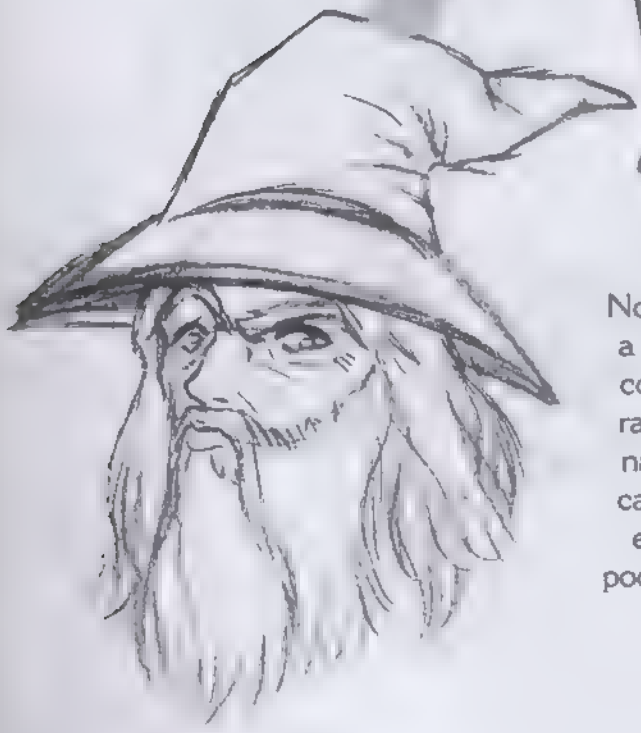
Los magos usan túnicas largas, algunos llevan la moda del clásico sombrero puntiagudo, otros solo llevan la capucha sobre la cabeza. Es raro que un mago lleve espada, pero si la porta, sabrá usarla bien. Son seres misteriosos y enigmáticos. No olvides dibujar un cinturón con bolsas, donde portan los componentes para sus hechizos.





Como dijimos, los hechiceros pueden ser de prácticamente cualquier raza, pero principalmente Humanos y Elfos.

Los hechiceros humanos portan una larga barba, símbolo de su sabiduría a través del paso de los años.



OJO:
No vayas a confundir a un Mago barbado con un Enano, esta raza prácticamente nace con pelo en la cara y su apariencia es más gruñona y poco amigable (Fig. 1)

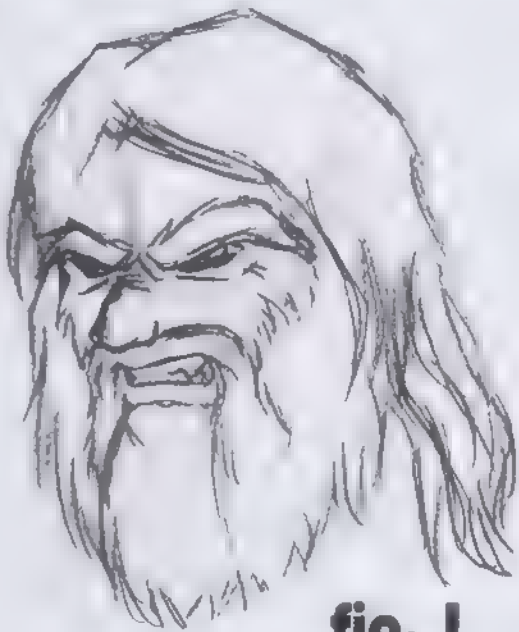
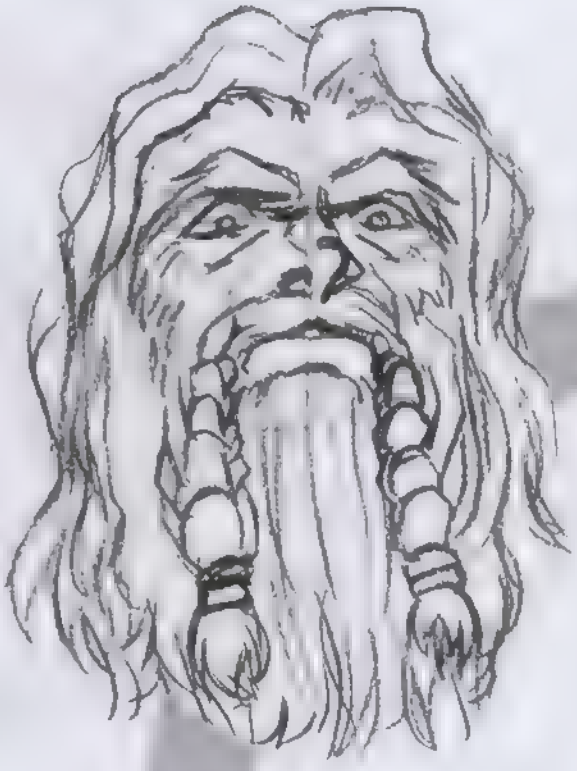
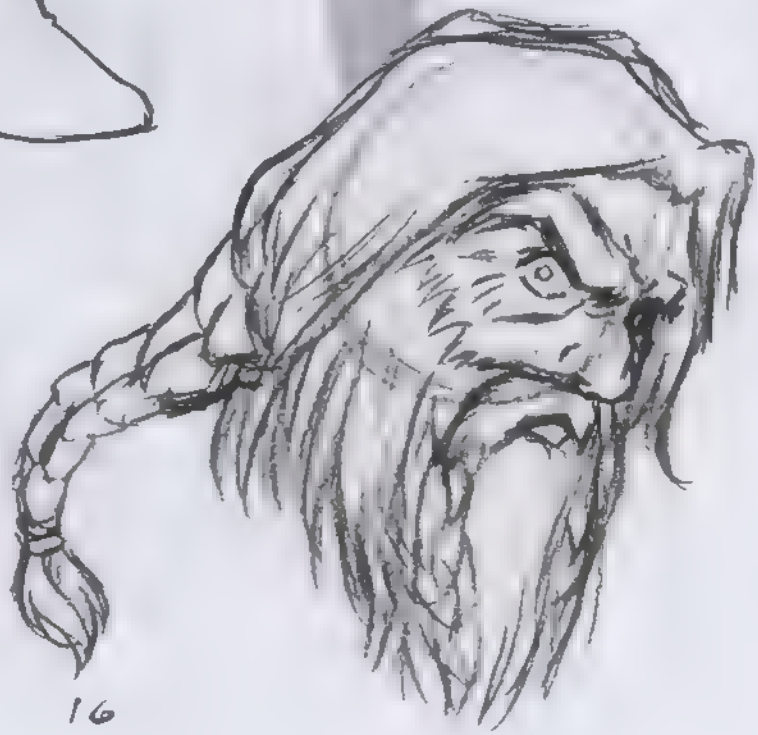


fig. 1





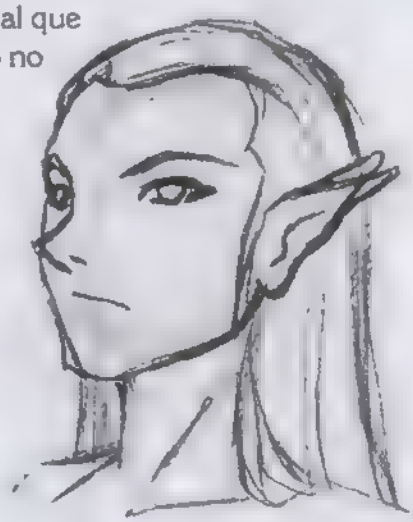
Los enanos son una raza diminuta: en proporción, su cuerpo ha de medir aproximadamente 5 ó 6 cabezas. En realidad miden 1.20 o 1.50 m. Son herreros por naturaleza y pueden llegar a vivir 500 años o a veces un poco más.

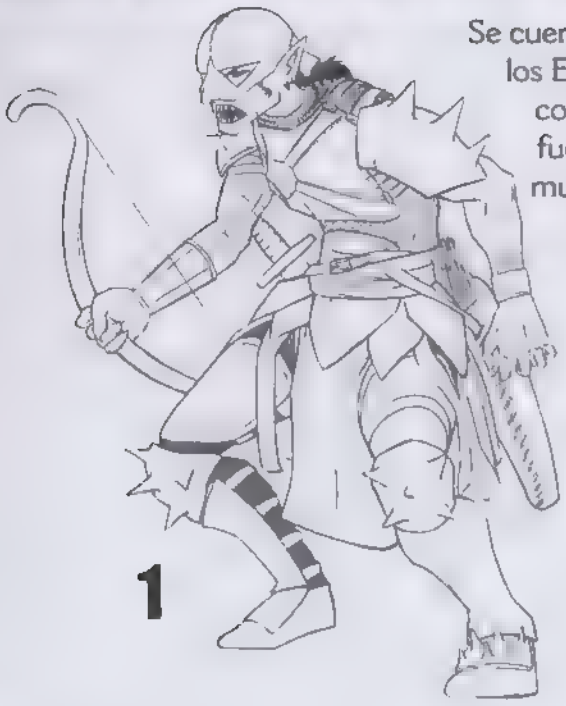
Sus armaduras son pesadas y para el combate nada mejor que un hacha para un Enano. No les agrada mucho el agua y no hay nada más desagradable para ellos que un Elfo.

Los Elfos son la raza más longeva: son casi inmortales. Ligeros, esbeltos, bellos por naturaleza, poseen una visión que no tiene ninguna otra raza con la que pueden ver cosas a gran distancia o en una profunda oscuridad. Pueden tener diferentes estaturas, pero siempre conservan su constitución esbelta.

Y hablando de Elfos...

Los elfos son buenos en combate con espada o lanza pero su principal habilidad, dada su visión, es la arquería. No hay blanco al que un arquero elfo no pueda acertar.

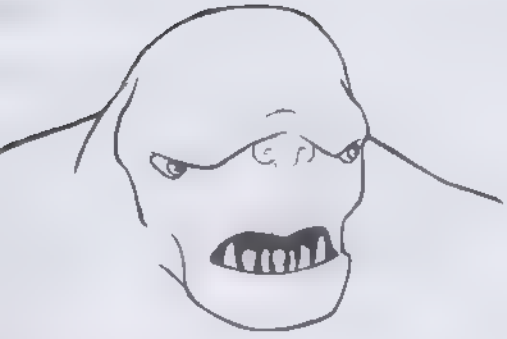


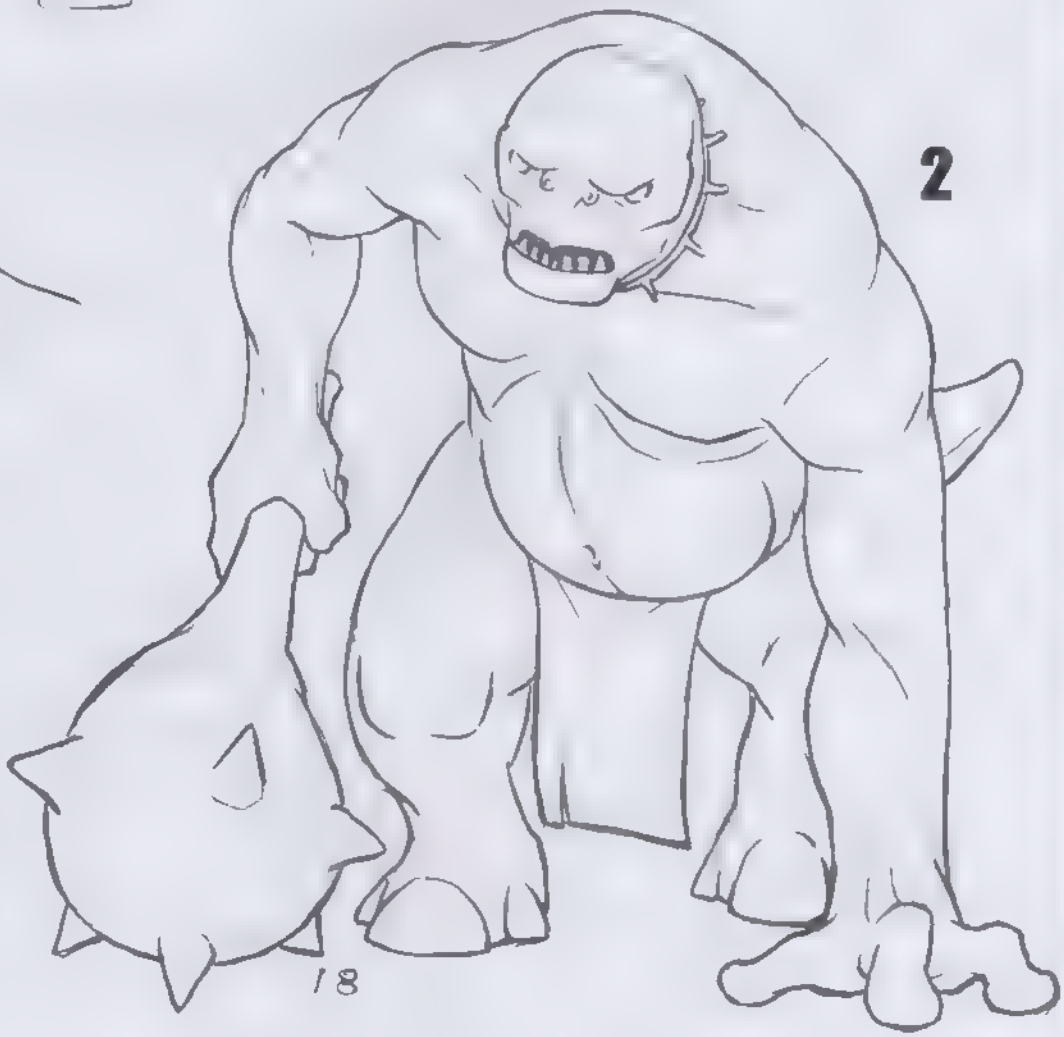


1

Se cuenta que, antiguamente, los Elfos que abrieron su corazón a la maldad fueron deformados, mutilados y malditos por siempre.

Estos Elfos se convirtieron en orcos (fig.1), una raza despreciable de seres deformes, cuyos hábitos son salvajes. Son fieros guerreros, arqueros dada su descendencia elfa, aunque no tan buenos como sus ancestros Su sangre es negra y comen cualquier tipo de carne, incluso la de sus congéneres.



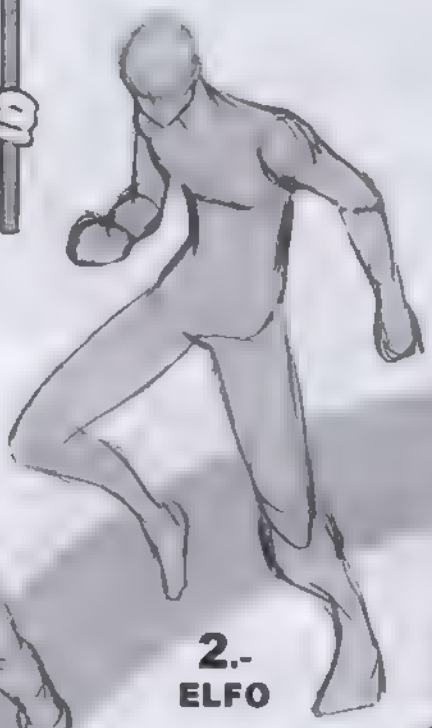


2

Los Trolls (Fig. 2) son gigantes con mucha fuerza y poco cerebro. Las razas malignas como los Orcos, los usan para el combate o trabajos pesados ya que su fuerza es tan grande como su torpeza. Son gigantes, llegan a medir 4 ó 5 m. y su arma principal es la maza.

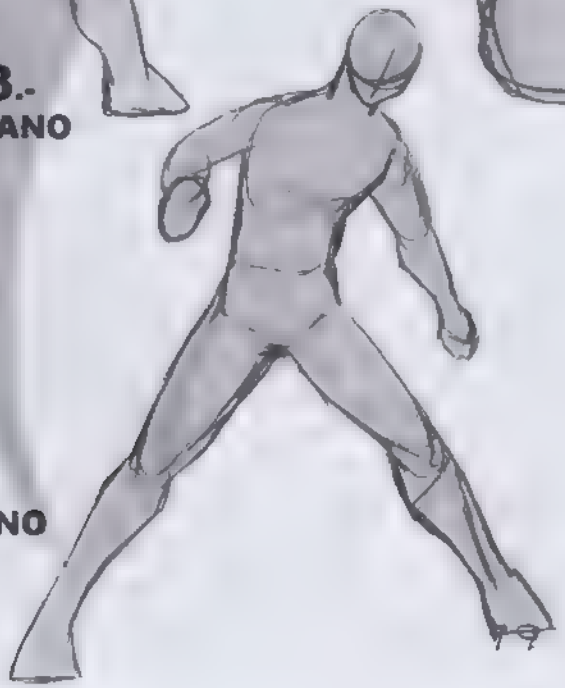
Checa y compara en estas ilustraciones las complexiones y porporciones de las diferentes razas:

4.-
TROLL

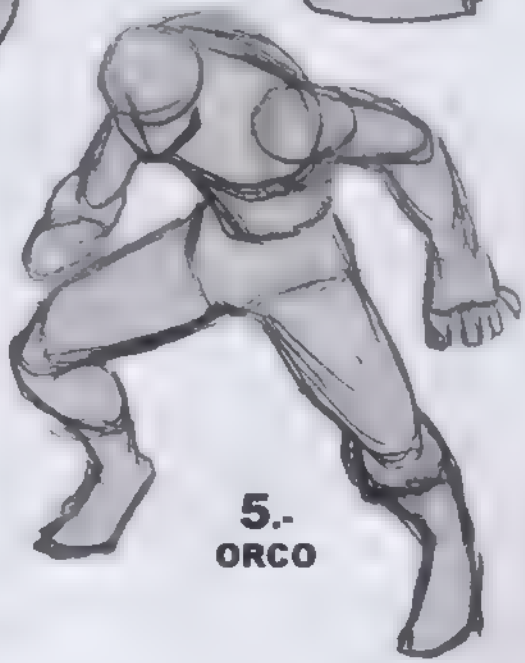


2.-
ELFO

3.-
ENANO



1.-
HUMANO



5.-
ORCO

HISTORIA EDITORIAL DE LA LITERATURA FANTÁSTICA

Por: Laura Michel.

*"No hay un sistema final para la interpretación de los mitos y nunca habrá tal cosa. La mitología es como el Dios **Proteo**, -el veras anciano de los mares-. El Dios - probara de convertirse en todos los seres que se arrastran por la tierra, y en agua, y en ardentísimo fuego-." Joseph Campbell, El Héroe de las Mil Mascaras.*

El género fantástico, presente tanto en la literatura como en el cómic, la ilustración o el cine, experimentó un resurgimiento durante las últimas décadas del siglo XX. Muy curioso que un mundo completamente tecnificado que acarreaba todavía el cinismo de la Generación X, volviera de pronto los ojos a cuestiones tan poco prácticas como la magia y las aventuras. Pero todo esto tiene su justificación. La fantasía nunca ha estado lejos de nosotros.

¿Y qué es la fantasía? Cualquier diccionario nos diría que "fantasía" es aquello que no es real, pero esto abarcaría casi todo en el campo de la producción creativa. Intentemos, entonces, separar lo que es fantasía de lo que es simplemente ficción: mientras que una ficción es, en efecto, algo "no real", a la fantasía podemos añadir lo que es imaginario; entre otras cosas, los otros mundos, los animales míticos y por supuesto, la magia.

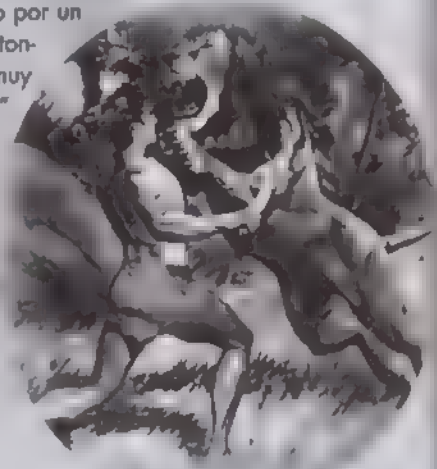
Hace bastantes años, se llegó a considerar a la fantasía un subgénero de la ciencia ficción. Nada más lejos de la realidad. La fantasía es, de hecho, el género más antiguo, como podemos constatarlo en la tradición oral de los pueblos: la mitología, las leyendas y los cuentos de hadas.

¿Por qué la gente ha recurrido desde siempre a la fantasía para contarse historias, para enseñar, entretener y expresarse?. El motivo posiblemente sea que la fantasía permite reflejar los sentimientos, los temores y las inquietudes de la humanidad a distancia, utilizando símbolos, búsquedas heroicas y metáforas. Hay fantasía tras las ocupaciones más serias de la humanidad

Las mitologías, por ejemplo, son la base de las religiones. Las leyendas lo son de la historia. Y los cuentos de hadas son entretenimiento moral y didáctico.

Detengámonos un poco en los cuentos de hadas. Ante todo, conviene aclarar que en ningún momento estaban dedicados exclusivamente a los niños; basta examinar algunas versiones originales de historias conocidas. En "Caperucita Roja", uno de los más crueles, el lobo no sólo se come a la abuela, sino que intenta violar a Caperucita... y la historia tiene un final feliz porque no lo consigue (aunque la niña de todas formas termina en sus fauces).

"La Bella Durmiente" no despierta por el beso de su príncipe, sino por el dolor producido por un parto de gemelos (para entonces el príncipe ya estaba muy lejos). Y la "Blanca Nieves" original, perdida ya la paciencia tras los múltiples atentados de su madrastra, le pidió a sus siete enanos, que eran magos, no mineros, que le enseñaran hechizos para poder enfrentarse a la reina usurpadora de igual a igual



Pero según el mundo fue cambiando, surgieron nuevos géneros literarios, y versiones suavizadas, censuradas y expurgadas (ríanse ustedes de Walt Disney) de los cuentos de hadas que fueron a dar al público infantil. Los elementos a los que siempre se habían relacionado, como las hadas y los duendes, se encogieron con ellos; y la gente comenzó a pensar que "si tiene dragones, es para niños". Una actitud que lamentaría, mucho después, el mismísimo **Jorge Luis Borges**.

¿Cómo fue, pues, que la fantasía regresó? Más que nada por medio de experimentos. Hacia finales del siglo XIX, el autor irlandés **Lord Dunsany** comenzó a trasladar elementos de mitología céltica a su prosa poética, y a sembrar en ella las primeras semillas de lo que sería conocido más tarde como fantasía heroica. Los ingleses **H. R. Haggard** y **E.R. Eddison** contribuyeron al añadir una buena porción de aventuras y luchas con espada. Y las obras de todos ellos fueron aceptadas porque eran "alta literatura"

Pero la fantasía moderna, tal como la conocemos, fue a nacer a principios del siglo pasado en un terreno hostil: la llamada "literatura barata" norteamericana, es decir, las novelas de aventuras de **Edgar Rice Burroughs**, creador de "**Tarzan** y de "**John Carter, guerrero de Marte**"; así como las revistas **Pulp** norteamericanas, que no tenían más pretensión que divertir.

De éstas revistas surgió el padre de la fantasía heroica; **Robert E. Howard**, a quien se conoce por sus personajes llevados a la pantalla: **Conan el bárbaro** y **El Rey Krull**. Howard, nacido en 1900, creó un mundo primitivo, en el que varias culturas antiguas se daban cita, como marco para sus historias

Si bien éstas versan sobre sangrientas luchas y conquistas, hay en ellas un fuerte trasfondo de frustración y amargura, y la insinuación de que un mundo en el que imperara la espada sería más noble, y que la fuerza bruta era más justificable que los torcidos e hipócritas caminos de la hechicería; ¿algo simbólico, tal vez? Howard no pudo superar sus traumas y su soledad; se quitó la vida cuando sólo tenía treinta años. Pero su obra lo sobrevivió: a partir de 1932, la revista Pulp Weird Tales, en la que también trabajaban sus amigos **H.P. Lovecraft** y **Clark Ashton Smith**, publicó sus historias.

Howard, Smith y Lovecraft influyeron fuertemente en autores que vendrían después, cuando la fantasía

se abría paso entre lo joven ciencia ficción. Hubo muchas imitaciones de Conan, y algunas obras originales, entre las que destacan **La Saga**, de Fafhard y **El Ratonero Gris**, de Fritz Leiber Este autor norteamericano, por cierto, acuñó el término "espada y brujería" para referirse a este tipo de literatura. También vale la pena mencionar a dos autoras, **C. L. Moore**, creadora del personaje **Norwest Smith** (clarísima inspiración del Han Solo de Star Wars), y **Leigh Brackett**, autora de una serie de novelas de aventuras en Marte al estilo de Burroughs, y que muchos años después se encargaría del guión de *"El Imperio Contraataca"*.

LA HISTORIA DE UN ANILLO

Pero la verdadera revolución en el género fantástico no llegaría sino hasta la segunda mitad del siglo XX. El autor involucrado, un profesor británico de filología llamado **J.R.R. Tolkien**, en ningún momento pretendió "darle nueva vida a la fantasía", sino escribir una obra basada en el lenguaje y la religión que pudiera suplir, aunque fuera en parte la falta de una mitología nativa inglesa. Su primera novela, **El Hobbit**, se publicó en 1935 como libro para niños, y gustó tanto que sus editores le encargaron una continuación.

Pero ésta, **El Señor de los Anillos**, tardó casi veinte años en apa-

recer, y no se trataba de un libro al estilo de El Hobbit, sino de una voluminosa novela que, de tan inclasificable, no parecía hallar un público adecuado. Al encontrarse ante algo nuevo que tal vez podría tener posibilidades, los editores se comportaron con extrema cautela. El arreglo al que llegaron fue que publicarían el libro partido en tres, que no le pagarían nada al autor hasta que no comenzara a venderse el libro, pero una vez que eso ocurriera, las ganancias se repartirían a medias entre Tolkien y los editores.

El Señor de los Anillos, contrario a lo que se hubiera pensado, fue un éxito de ventas, y liberó económicamente a su autor tras una vida de trabajo duro y dificultades. Lo leyeron niños, jóvenes y adultos que de pronto se encontraron ante una obra diferente y maravillosa. Menos influyente, aunque igual de importante, resultó la obra de un profesor irlandés contemporáneo y amigo de Tolkien, C.S. Lewis: **Las Crónicas de Narnia**, serie de siete libros más enfocada a los niños y con alusiones al catolicismo obvias que contrastan con las muy discretas de Tolkien.

Tras la publicación de El Señor de los Anillos, la literatura fantástica cambió por completo. Esta obra le mostró a los autores jóvenes una forma diferente de expresión... y a los editores, una forma "sencilla" de hacer dinero.
Muchas personas, impresionadas con la obra de Tolkien, trataron de imitarla, y algunas casas editoriales, aprovechándose de estos "autorcitos", comenzaron a sacar sus propias colecciones de fantasía, en las que importaba más la cantidad que la calidad.

Como El Señor de los Anillos se había publicado en tres partes, los editores pensaron que se trataba de una "trilogía", y su error trajo como consecuencia que la fantasía empezara a publicarse en series por docenas. **Terry Brooks** (a quien etiquetaron como "el nuevo Tolkien") y su serie de **Shannara** son un ejemplo clarísimo. Pero esa y otras muchas obras, aspirando al éxito comercial, se limitaban a copiar superficialmente a Tolkien, y dejaban por alto la franqueza, la honestidad y las profundas materias de inspiración que componían la verdadera riqueza de El Señor de los Anillos.

Entre tantas imitaciones que quedaron olvidadas con el tiempo, se han quedado algunas obras que respetaron los principios tolkienianos. Entre ellas, la más destacable sin duda es la serie de **Terramar**, de la norteamericana **Ursula K. LeGuin**. Sencilla pero compleja, crea un mundo tan sólido como el de Tolkien, sin sacrificar en ningún momento su propia personalidad y sus ideas.

El Legado

Otro estadounidense, **Peter S. Beagle**, destaca por un libro memorable. **El Último Unicornio**; y otro más, **Lloyd Alexander**, recreó magníficamente la mitología galesa en su serie **Las Crónicas de Prydain** (de donde Disney filmaría El Caldero Mágico). Por supuesto, también hubo autores que clamarían no tener ninguna relación ni deuda con Tolkien, como **Michael Moorcock**, autor de la serie de los **Campeones Eternos**
Pero la originalidad era excepción, y no regla. Imperaban las fórmulas: construya usted un mundo, añádale héroes y antihéroes, monstruos, aventuras y, sobre todo, lucha del bien contra el mal, mezcle bien y ya tiene su novela de fantasía. Pero esa clase de historias se pondría mucho peor en los años por venir

La fantasía hizo furor en los Estados Unidos en los 60's y 70's, coincidiendo con el movimiento hippie, y la supuesta relación entre drogas y mundos imaginarios resultó muy útil para los incipientes detractores del género fantástico. Después de esos años, las cosas se calmaron un poco, hasta la fantasía volvió a hacerse cotidiana, y a mediados de los 80, en una nueva forma: **Los juegos de rol**

En éstos, se intentaba recrear el ambiente de las novelas fantásticas, y eso no estuvo mal, hasta que a algunos (específica-

mente a los diseñadores Margaret Weis y Tracy Hickman) se les ocurrió utilizarlos para hacer literatura. No fueron los únicos, y los resultados no se hicieron esperar: la fantasía se llenó de argumentos endebles... con personajes excelentemente desarrollados, salidos de una introspectiva sesión de rol. Por supuesto, no faltaron historias buenas... y personajes malos. Lo que sí fue cierto es que nunca había sido tan fácil hacer fantasía

Convertida ésta en producción en masa, la calidad se redujo al mínimo, y permaneció solamente en autores como Louise Cooper y Terry Pratchett, ingleses ambos, que se las arreglaron para conservar su estilo entre el aluvión comercial.
Neil Gaiman es un caso aparte; posiblemente el autor que cambió la mirada del mundo hacia la fantasía a finales del siglo XX. Extraordinaria como es su obra, no es ni siquiera original; se muestra una influencia obvia de **Lord Dunsany**. El ciclo vuelve a repetirse.

Y, mientras tanto, ¿qué ha pasado con la fantasía en México? Eso, como dijo **Michael Ende** (autor de La Historia Interminable), *"es otra historia y debe ser contada en otra ocasión"*.
Si te interesa la fantasía y lo que buscas es crear un producto mediocre, vacío e intrascendente como los que, por desgracia, pueblan la mayoría de los estantes en librerías, tiendas de cómics y videoclubes, utiliza el siguiente recetario:

RECETARIO INFALIBLE PARA HACER MALA FANTASÍA

1 Ya sea que tu trabajo esté en la literatura, los [illegible]

2 Si juegas rol y quieres utilizarlo como herramienta para trazar una historia, ni se te ocurra salirte del viejo y usado esquema de grupo-de-héroes-busca-tesoro-y-se-enfrenta-a-malo-prototípico. No querrás crear nada novedoso, ¿verdad?

3 [illegible] los malos tiene cara de malo.

4 De la misma forma, no se te olvide que algunas razas que pueblan los mundos fantásticos son malas por naturaleza, mientras que otras son bellas, buenas y sabias. ¿Por qué crees, si no, que se fundó el Ku Klux Klan?

5 [illegible] Hay muchos ya hechos, toma uno. Los de- [illegible] sión.

6 Utiliza todos los clichés que puedas. Para eso se inventaron.

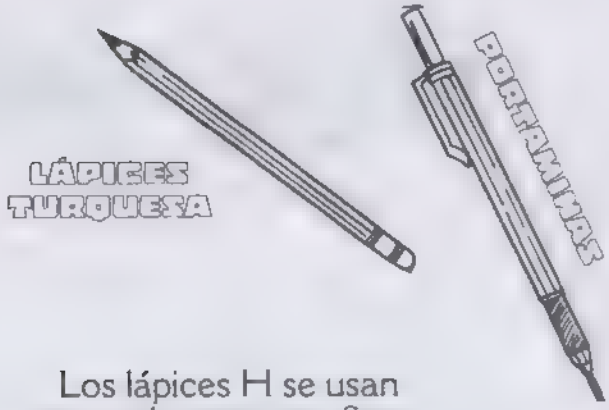
7 Cuanto quieras sacarte algo de la manga [illegible]

8 Por último, no leas. Ello podrían mejorar considerablemente tu trabajo.
Por otro lado, si lo que quieres es hacer una obra fantástica grandiosa y memorable, haz exactamente lo contrario de lo que dicen estos consejos, y dale rienda suelta a tu creatividad. Hay mucho más que explorar dentro de la fantasía que de lo que muchas personas se imaginan.

Utencilios de Dibujo

EL LÁPIZ

Se puede dibujar con cualquier lápiz, pero para hacer un dibujo más profesional es necesario conocer las variantes del lápiz y sus similares

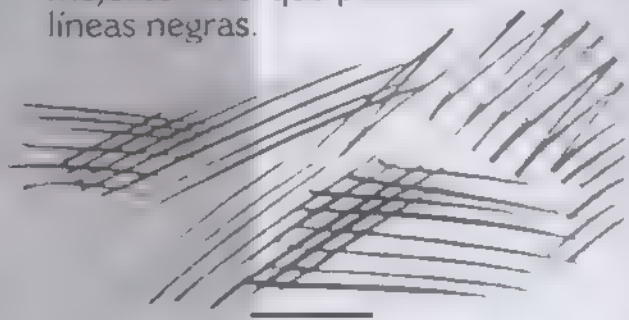


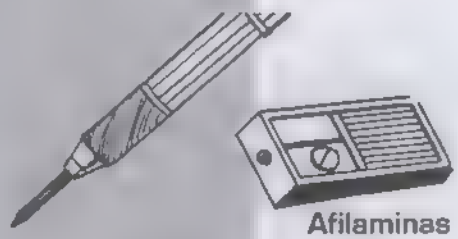
En lápices y portaminas existen distintos grados de endurecimiento que son:

Duros del 2H al 8H
Medianos HB
Suaves del 2B al 8B.

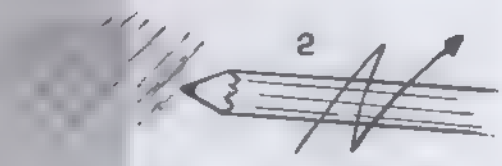
Los lápices H se usan para dar texturas finas.

Para un dibujo definitivo son mejores los B que producen líneas negras.

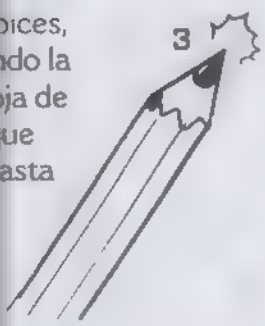




Afilaminas

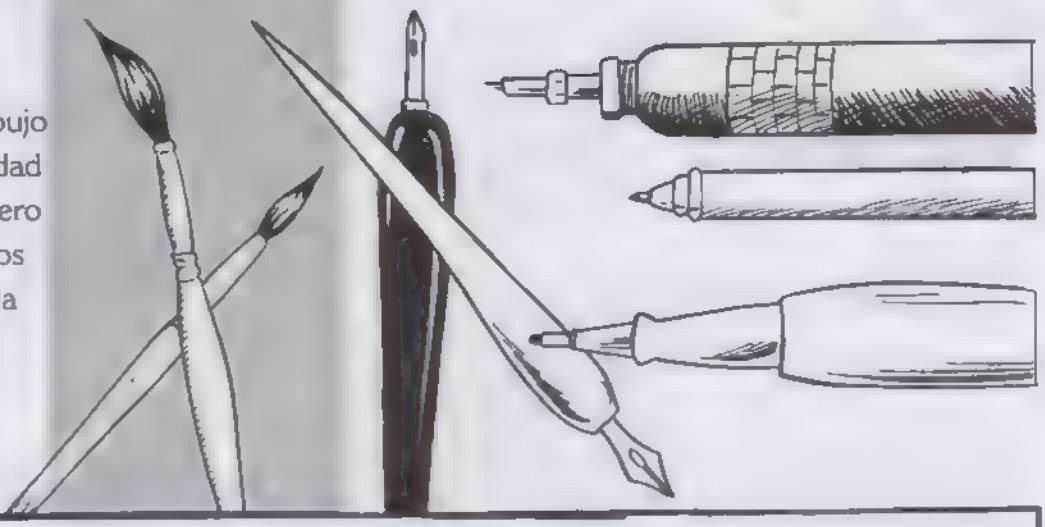


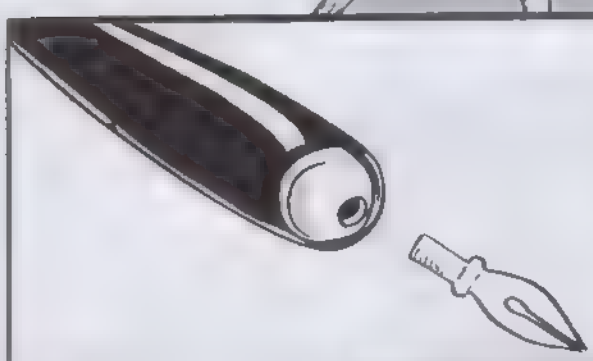
Una manera de afilar sus lápices, sin usar sacapuntas es tallando la punta de costado en una hoja de papel, al mismo tiempo que van girando poco a poco hasta tener el filo deseado.



LA PLUMILLA

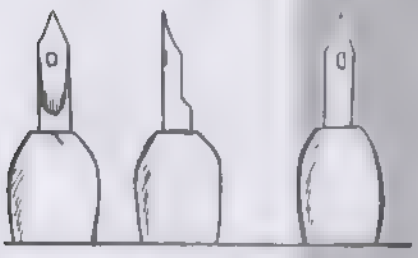
Para entintar un dibujo hay una gran variedad de herramientas, pero en esta ocasión nos enfocaremos en la plumilla





La plumilla es un instrumento profesional para entintar, que consta de una punta de metal a manera de pluma fuente y un mango o manguillo donde se inserta la plumilla.

Existen diferentes tipos de plumillas, pero para comenzar a practicar les aconsejo que usen las plumillas que venden en las papelerias.

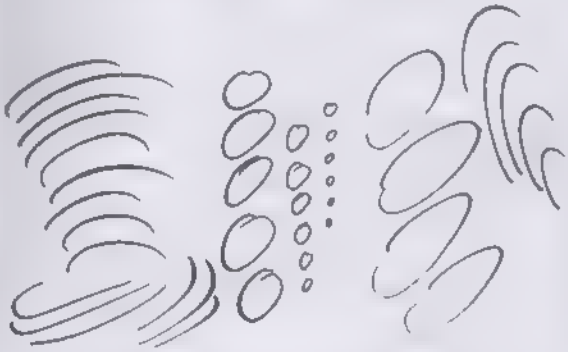


Posteriormente pueden experimentar otras y ver con cual se acomodan.

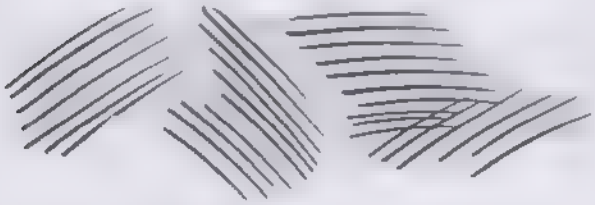
Cuando no tenemos experiencia alguna en el uso de la plumilla, nos resulta algo difícil usarla al querer entintar. Por eso es aconsejable que antes practiquen con ella diferentes ejercicios.

Litencilios de Dibujo

Por la punta y dureza de la plumilla los círculos y líneas onduladas son de los mejores retos para experimentar.

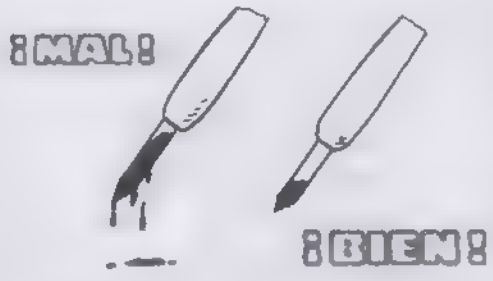


C.- Presionando la plumilla un poco tendrás líneas gruesas.



Cuando quieran hacer líneas más rectas (y hayan dominado la plumilla) usen escuadras biseladas. Pero antes de practicar tomen en cuenta este consejo para evitar accidentes.

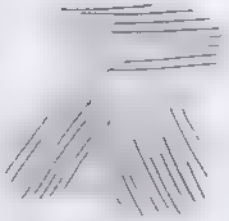
A.- nunca llenen la plumilla con mucha tinta porque se puede correr a la hora de entintar.



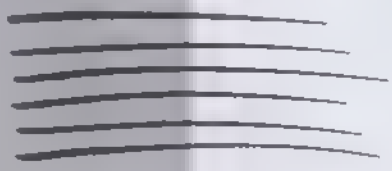
Dependiendo de la presión y la forma en que coloquen la punta pueden hacer líneas de diferentes grosores, por ejemplo:

A.- Presionando la plumilla suavemente puedes hacer líneas delgadas.

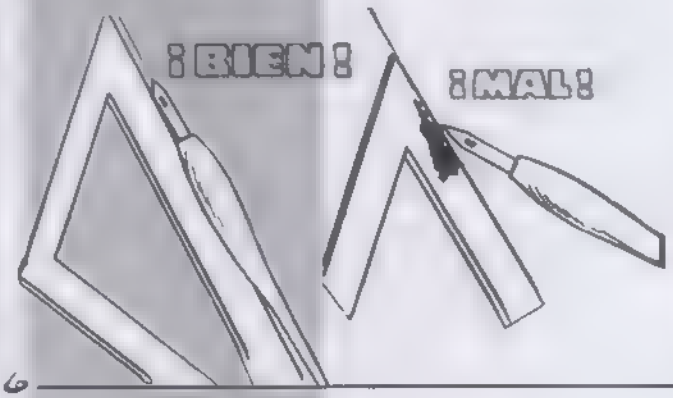
B.- Al colocar la punta de lado y presionando un poco puedes hacer líneas aún más delgadas



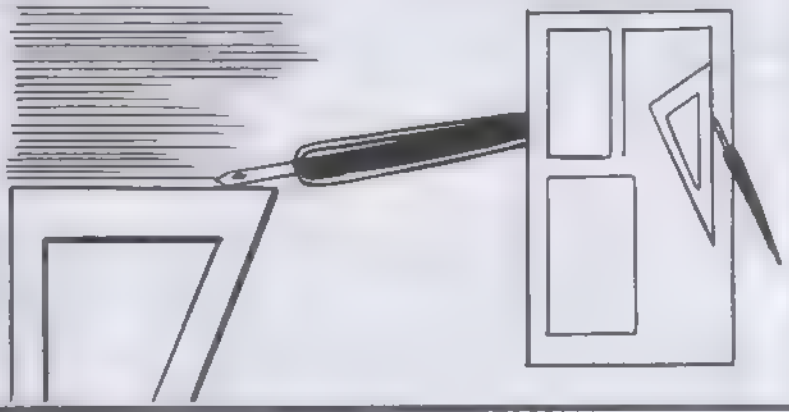
Si quieren hacer líneas largas y gruesas, llenen la plumilla con suficiente tinta, la que crean que les dará la longitud y grosor que deseen.



B.- No peguen la punta de la plumilla a la escuadra porque igual que en el caso anterior, la tinta puede correrse por debajo de la escuadra y echar a perder tu dibujo.

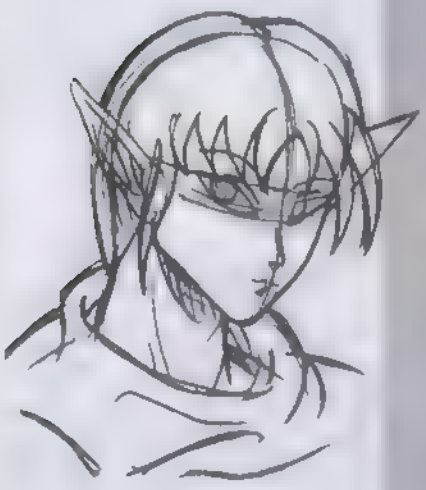


Practiquen este método las veces que sean necesarias y podrán lograr efectos como son las líneas de velocidad y hacer los márgenes en sus dibujos.

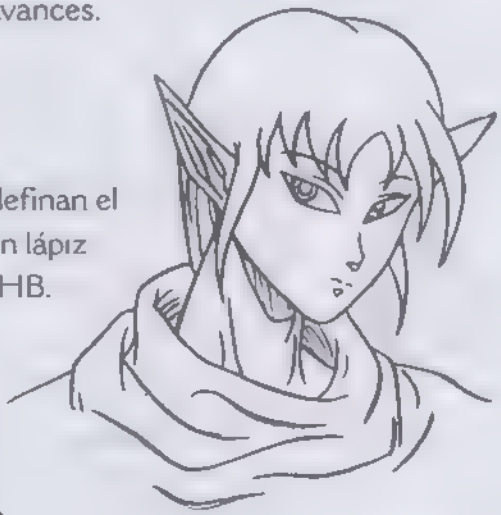


Cuando crean que ya han dominado la plumilla pongan en práctica lo aprendido, entintando un dibujo cualquiera para ver sus avances.

A.- Cuando tengan en claro qué van a dibujar, boceteen primero con un lápiz azúl HB.



B.- Luego definan el dibujo con lápiz negro HB.



Practiquen mucho para darle con el tiempo calidad a tu línea de entintado, recuerden que la práctica hace al maestro.

C.- Con lo aprendido procuren que en el momento en que entinten su dibujo sea con líneas gruesas y delgadas para darle volumen.

Ya después que la tinta se ha secado pueden borrar y listo.

No olviden limpiar su plumilla con un trapo húmedo cada vez que la usen. Porque si se acumulara la tinta en la punta de metal ya no dará la misma calidad de línea.

Lodoss:

Su historia

Por: Julio César Corona

"La mente de la gente es como barro del que brotan cosas extrañas y maravillosas"
-W.J.Turner

A través de los años, muchas series de anime han tenido una fuerte influencia por parte de la literatura fantástica y la mitología antigua. Ejemplos de estas marcadas influencias en el anime van desde Dragon Quest (Las Aventuras de Fly), hasta Slayers, pasando por Los Caballeros de Kodai, e inclusive el premiado Escaflowne. Sin embargo, ninguna animación es tan representativa del género de fantasía en el anime como **Record of Lodoss War**, en el que se presenta el género de fantasía en su forma más pura y clásica.

La historia, cultura y vida de Lodoss comienza hace 20 años, cuando un joven de preparatoria llamado **Ryo Mizuno** comenzó a hacer notas sobre un mundo fantástico donde existían elfos, hechiceros, dragones y héroes. A pesar de las tormentas de ideas que pasaban por su mente, Lodoss permaneció como una distracción que Mizuno disfrutaba en sus ratos libres, apilada en varias notas y escritos que mantenía en privado. Pero el destino de la isla de Lodoss era tomar cuerpo y forma, esto sucedió cuando Mizuno se unió a un círculo social llamado **Group SNE**

Además de ser un grupo que disfrutaba de diversos hobbies como videojuegos, "pachinko", carreras de caballos, billar, también se entretenía con un pasatiempo norteamericano virtualmente desconocido en el Japón: los juegos de rol. Por supuesto, al descubrir **Dungeons & Dragons** (Calabozos y Dragones), Mizuno encontró el lugar perfecto para tomar sus notas de la preparatoria y comenzó a crear diversos escenarios dentro de "Lodoss" para que los jugadores los exploraran.

Poco después, Lodoss era el mundo de campaña favorito en **Group SNE** e inclusive terminaron creando su propio sistema de juego para disfrutar el juego al máximo. Por supuesto, gran parte de este nuevo y más definido Lodoss contaba con grandes influencias de **Dungeons & Dragons**, como la separación entre elfos y elfos oscuros, ladrones, hechiceros, conjuros que parecen haber sido clonados de D&D y otras similitudes un tanto más sutiles, pero sin embargo, Lodoss ya era un juego de rol separado de su contraparte occidental

Una vez que Lodoss estaba en una etapa mas madura, **Ryo Mizuno** y **Group SNE** querían atraer a más personas hacia el pasatiempo de los juegos de rol, y encontraron esa oportunidad en la revista **Kadokawa Shoten's Monthly**, que en 1986 comenzó a publicar el manga **Record of Lodoss War: The Grey Witch**, escrito por el mismísimo **Ryu Mizuno** y dibujado por **Yoshihiko Ochi**.

Este manga era basado en lo que para **Mizuno** sería la primera novela de la serie Legend of Lodoss, y el éxito de este manga de 3 volúmenes fue tal, que en 1991 las tiendas de video en Japón dieron la bienvenida a **Record of Lodoss War**, una serie de 13 capítulos producida por **Kadokawa** que contaba a través imágenes la historia del popular manga. Los primeros 8 capítulos estaban basados en la primer novela (**The Grey Witch**) y los capítulos restantes se referían a la segunda y tercer novelas de Legend of Lodoss (**The Demon of Flame y The Lady of Pharis** respectivamente), pero por cuestiones de presupuesto lo referente a estas dos novelas se tuvo que resumir lo más posible.

Unos cuantos años después, esta misma historia fue recreada en un videojuego para el **Super Famicom** y abrió paso para comenzar la producción del primer sistema de rol comercial para Lodoss. Este primer juego de rol estaba formado por tres volúmenes llamados Lodoss **Companion Books**. Dentro de cada uno de estos libros, se incluían mapas, monstruos, objetos y diversas reglas de juego. Este primer sistema de rol para Lodoss ha sido criticado hasta el extremo por su similitud con **Dungeons & Dragons**. Pero en Japón fue un gran éxito y cada tres años estos libros son reimpresos y vendidos en aquel país.

Unos años después de que **Record of Lodoss War** acaparó la atención del publico Japonés, **Group SNE** y **Kadokawa** querían ofrecer aún más a su publico. Entonces, comenzó el planeamiento para una nueva serie de **Lodoss** que continuaría donde los OVA terminaron, pero para su desgracia la cabeza de la animación en **Kadokawa** fue arrestado por cargos de narcóticos y la serie nunca se produjo.

Sin embargo, dentro de ese caos ejecutivo en **Kadokawa** y la lucha desesperada por mantener la compañía a flote, en 1995 se ofreció al público **Legend of Crystania**. Se nota desde la secuencia de apertura que Crystania no contó con una gran producción, una muestra de los difíciles tiempos que pasaba Kadokawa. Esta es muy diferente de las producciones previas de Lodoss, ya que se desarrolla 300 años después de los acontecimientos en **Record of Lodoss War**, en la mítica tierra de **Crystania** en el continente **Djana**, en donde **Karla** ha resucitado a **Ashram** y a **Pirotess**. Dicho sea de paso, Crystania también llegó a las mesas de juego en forma de libros de reglas, y estos pueden ser considerados como una expansión al juego de rol de Lodoss.

Tras toda esta popularidad, que la creación de Ryo Mizuno generó por supuesto los fans querían mas, y así el 1o de abril de 1998 se comenzó a transmitir **Record of Lodoss War: Chronicles of the Heroic Knight** (Las Crónicas del Caballero Heroico), una producción de **AIC** que por fin presenta a Lodoss con la calidad que se merece. Esta nueva serie cuenta con 27 capítulos, diseño de personajes por **Soeta Kazuhiro** y un tema de apertura compuesto por nada más ni nada menos que **Yohko Kanno** (**Escaflowne, Macross Plus**). Aún cuando Legend of **Crystania** fue un buen intento a realizar una secuela de Lodoss durante el caos en **Kadokawa**, **Chronicles of the Heroic Knight** es la verdadera secuela. Esta serie comienza durante los acontecimientos en el 8o episodio del OVA, y sigue más fielmente la historia de las novelas.

Para los fanáticos de los juegos de rol, la compañía **Meta-Earth** ha comenzado a distribuir la mas reciente versión de Lodoss, Record of **Lodoss War RPG Eternal Edition**. Esta nueva edición usa el sistema de juego Fusion, con el que quizás algunos jugadores ya estén familiarizados.

Contando con una historia como esta tras el mito y leyenda de la isla de Lodoss y su estrecha relación a los juegos de rol, no es de sorprenderse que esta sea la animación más representativa del género de fantasía en el anime. Ahora sólo nos queda esperar que algún día, podamos disfrutar de este clásico del anime fantástico en nuestros televisores.

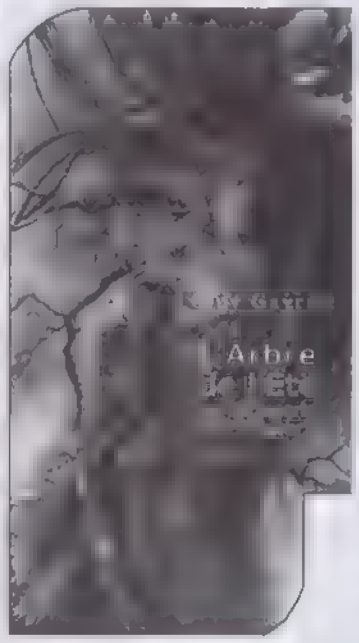
El escritor Guy Gabriel Kay

Por Javier Barriopedro.

LA RUTA SOLITARIA: Desentrañando los Mitos

Muy pocas veces, podemos ir más allá. En contadísimas ocasiones podemos acercarnos al origen del mito y estar conscientes de ello-, al artífice, motor o motivo de la creación de algo. Aun cuando este algo sean sólo memorias que se recopilan y ordenan, el resultado final y los que nos deleitamos con ello, complementamos la obra inconclusa, cerramos el círculo... Completamos el diálogo que el artista o creado iniciaron con sus primeros esfuerzos. Por supuesto, algunas veces requerimos de ayudas o avatares, de otros medios que canalicen ese diálogo para que éste pueda llegar hasta nosotros. Y son afortunados los que pueden compartir tiempo, ideas y amistad con ellos En más de una ocasión, me he sentido depositario de un extraño don y un tesoro. Muchos lo ven como mera suerte; sin embargo, yo sé que es algo que sin buscarlo, pero después de trabajarlo mucho, se me presenta como una oportunidad de estrechar lazos y expandir mis horizontes... De soltar amarras y confiarme a los vientos

Tal y como hizo un joven canadiense de nombre **Guy Gabriel Kay**, recién egresado de la universidad, decidió tomarse un año sabático viajando por Europa. La última de las paradas que hizo en ese viaje realizado hace ya cerca de 35 años, fue Inglaterra. Hasta allá fue a dar con su mochila, el tiempo contado, una vieja carta de presentación y un destino específico.
Un poblado cercano a Oxford, que lleva por nombre Bournemouth A la puerta del hogar de la familia Tolkien



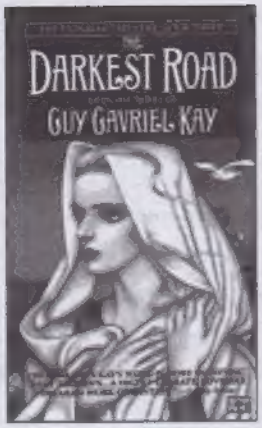
Así que te sentiste afortunado, con la carta de recomendación escrita por viejo amigo de la familia y decidiste probar suerte, ¿no?

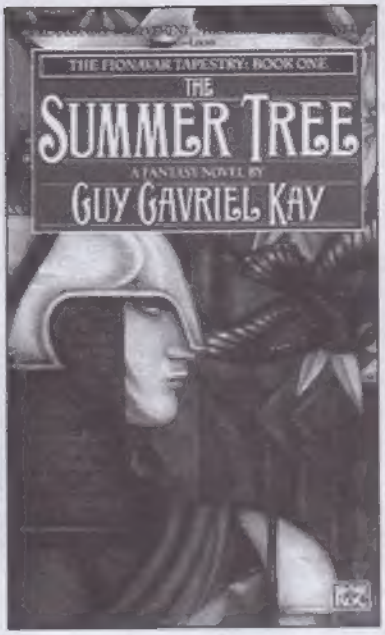
Pues sí. Era joven, conocía sus cuatro libros y me gustaban mucho. Por azares del destino, el padre de mi cuñada fue una amistad de John, desde hacía muchos años. Supieron de mi predilección por sus libros y me mencionaron en una carta que le enviaron. El día que llegué ahí, le entregué al portero un pequeño recado donde le solicitaba al profesor unos minutos de su tiempo para que me recibiera. Por desgracia, regresó aquel hombre con una nota de puño y letra de John en la cual me explicaba que se encontraba algo mal de salud y ese día no le sería posible recibirme. Yo me leí aquello y me sentí algo triste, pues al día siguiente debía estar en Londres ya que mi avión de regreso a casa, salía por la noche Así de cerca estuve de conocerlo en vida, pero hay cosas que no pueden ser

Tiempo después tu hiciste carrera como escritor y tus primeros trabajos fueron bien recibidos. Tras la enfermedad y muerte del J.R.R., y una estrecha relación epistolar, fue Christopher Tolkien quien te contactó para que le ayudaras con las recopilación y organización de los numerosos... Numerosísimos escritos que había dejado su padre. Y aquí es donde nace la leyenda, ¿no es cierto?

¡Así es y en más de un sentido! Allá fui, muy contento por la confianza que depositaron en mí y la expectativa de lo que podría hallar y el trabajo fue arduo. Desde que llegué, me dejaron en un estudió que John dejó lleno de notas y legajos. Mi labor era leerlos y agruparlos, dándoles algo de sentido y orden cronológico, si ese era el caso. De lo contrario, mi labor era agruparlos por temas o personajes similares Se trataba de la series de escritos y relatos que él llamó **El Libro de las Historias Perdidas**, que nosotros -Christopher y yo- compilamos y que se publicó bajo el título de **El Silmarillion**. De ahí se desprendieron algunos otros relatos

"Las Historias Inconclusas".





Así es. Y salieron muchos borradores y capítulos que fueron reescritos o desechados por completo. En su mayoría, eran de **El Señor de los Anillos**, pero como ya dije, algunos nunca vieron la luz porque no convencieron al profesor o fueron reescritos hasta diez veces antes de lograr el efecto deseado para el borrador final. Mucha correspondencia. Algunas de sus notas sobre su participación en la Primera Guerra Mundial, con el cuerpo de Fusileros de Lancanshire y apuntes sobre la sombría de la vida en las trincheras y la Batalla del Somme. Poesía, canciones y sus investigaciones filológicas y de lingüística. Sus alfabetos y lenguajes ficticios, algunos dibujos a tinta y óleos pequeños. Y mi nota solicitándole unos minutos para una breve visita, escrita cinco años antes. El hombre archivaba todo...

Y, de nuevo, ahí empieza el mito... Mucha gente sostiene que El Ciclo de la Tierra Media**, es en realidad la obra de toda una vida. Tú que estuviste ahí, leyendo montañas de manuscritos, puedes decirnos qué tan cierto es esto...**

Podríamos decir que es más o menos cierto. **Tolkien** tenían una idea muy específica de cómo quería contar sus historias y tenía muy bien delineado el mundo en donde éstas acontecían. A lo largo de su vida escribió varios relatos y canciones que giraban en torno a un mismo tema, hizo historias para niños y, por supuesto, se dedicó a narrar varias aventuras y épocas de la **Tierra Media**. Estas últimas, no cobraron una forma definida hasta que, después del sorpresivo éxito que tuvo **El Hobbit** se le encomendó una segunda parte del relato de **Bilbo Baggins**, y luego de doce años de mucho trabajo, se publicó otro libro que, sin ser lo que el editor había pedido y esperado recibir, se volvería otro gran fenómeno literario por derecho propio. Sin embargo, **El Señor de los Anillos** jamás fue concebido como una mera secuela y, con el proceso que John utilizó para escribirlo, se estableció la dinámica de lo que serían los apuntes y relatos que el profesor realizaría después, basándose siempre en los muchísimos escritos de su juventud y edad adulta. Y de todo aquello, nuevo y viejo, se compiló El Silmarillion. En efecto. Y quedó todo organizado.

Para algo con lo que ya no estuviste muy de acuerdo.

Así es. No es mi intención desacreditar a nadie ni comentar mucho más este tema, tú sabes cómo sucedieron las cosas pues ya lo hemos platicado, pero si puedo decir que habiéndome compenetrado con la vida y la obra de **Tolkien**, vi que el manejo que se planeaba dar a algunas cosas, nunca hubiese sido el mismo que él le hubiese dado. Por lo general, el no descartaba nada pues siempre podía darle algún uso anterior y no acostumbraba desechar los borradores de sus escritos, aun cuando en notas muy grandes, hacía observaciones sobre lo que estaba mal con ellos o lo que no había sido bien manejado, para que así al escribir una vez más aquel capítulo o fragmento, el siguiente borrador superara con creces al que acaba de rechazar. Pero, a mi juicio, lo más importante y coherente, además de cohesivo dentro de su trabajo con la **Tierra Media**, ya se había compilado y publicado en **El Silmarillion**.

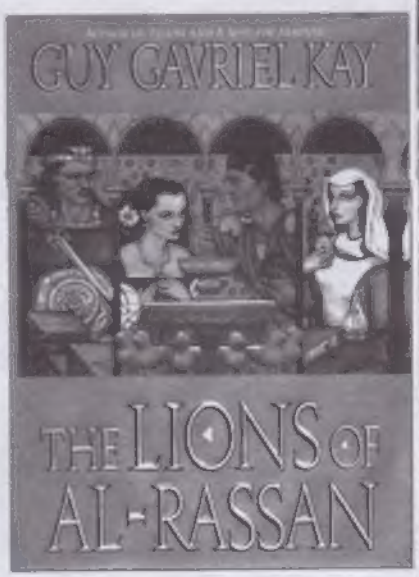
Por supuesto, eso no terminó con tus propios esfuerzos.

Claro que no. De hecho, me ayudó a darme una idea de la disciplina y la forma que yo quería llegar a lograr como escritor.

Que es lo mejor de toda aquella experiencia. Tú no copias, en ningún momento, la escuela de Tolkien y hay que hacer notar que eres un escritor de Literatura Fantástica reconocido a nivel mundial.

¿En qué radica la diferencia esencial entre tú y gente como digamos, Robert Jordan, Margarte Weis, R.A. Salvatore -a quien detesto como "autor", en lo personal- o Tracy Hickman?

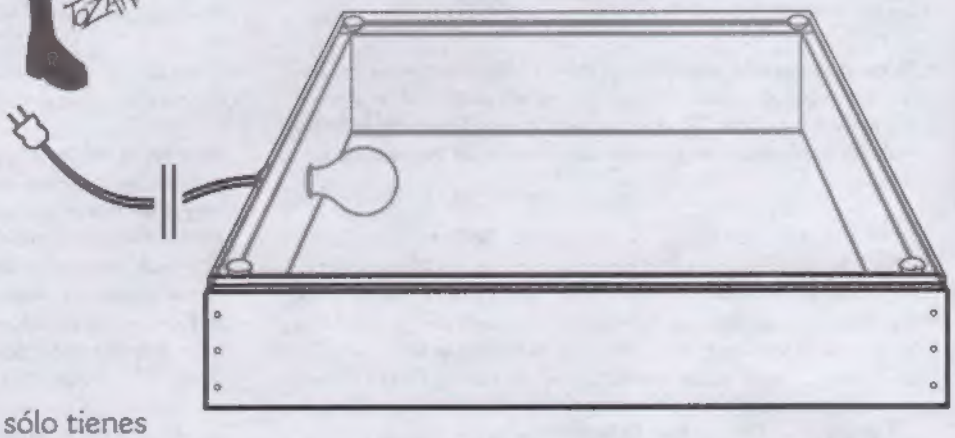
[Risas] En la honestidad como autores, y esto no tiene nada que ver con asuntos de otra índole que no sean exclusivos de la labor de escritor. Yo no menciono muchos nombres, por decoro, pero hay que reconocer que de los que mencionaste, estamos viendo quizá a los que más caen en lo derivativo y lo que se escribe según una fórmula... Y la mayor parte del tiempo, se trata de la misma historia, al mismo ritmo y con las mismas circunstancias, pero maquillada para semejar un "mundo distinto". Entre ellos, existen los que, con total descaro, toman **El Señor de los Anillos** y lo convierten en una comedia involuntaria, mal lograda y que nunca logra presentar nada nuevo, original o transcendental, cuando menos, en los demasiados libros que existen para tal o cual "saga épica", que no es más que un refrito de la obra de Tolkien.



La caja de luz

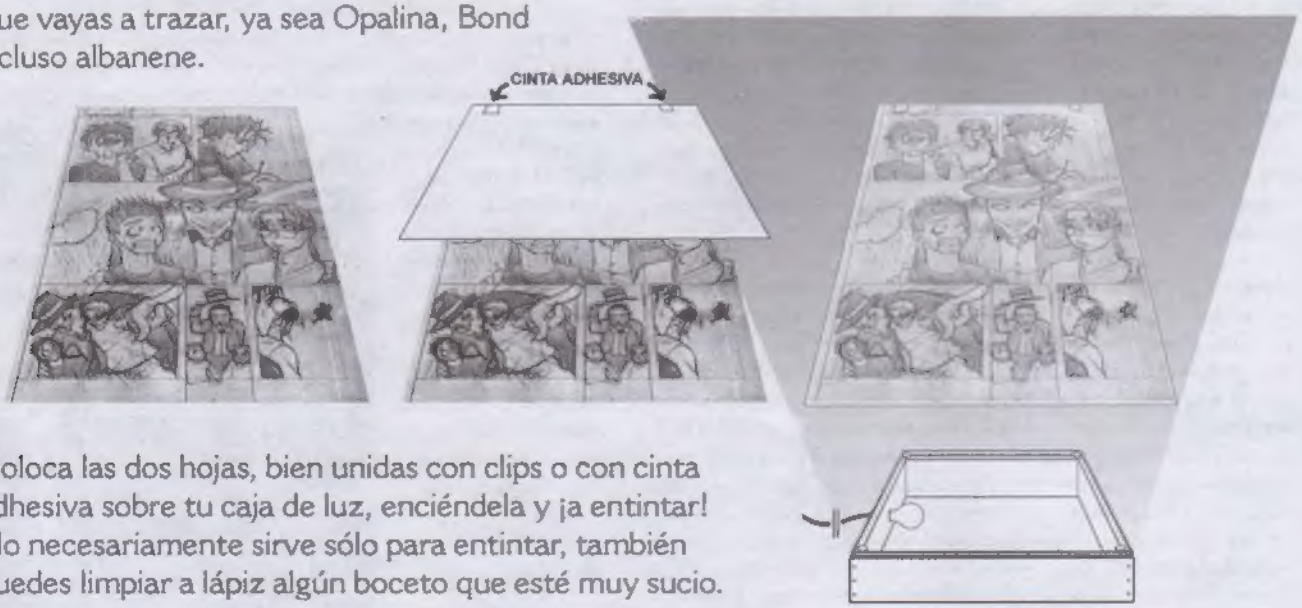
A veces queremos entintar un dibujo de un original que ya está muy sucio, otras veces no queremos entintar nuestro original porque nuestro trazo a lápiz nos gusta mucho, hay veces en las que para un trabajo nos piden que llevemos una comparativa de trazo a lápiz y trazo a tinta, pero ¿cómo vamos a llevar el trazo a lápiz si nuestro dibujo ya está entintado?

Para todos estos casos y más, nos sirve la mesa o caja de luz.



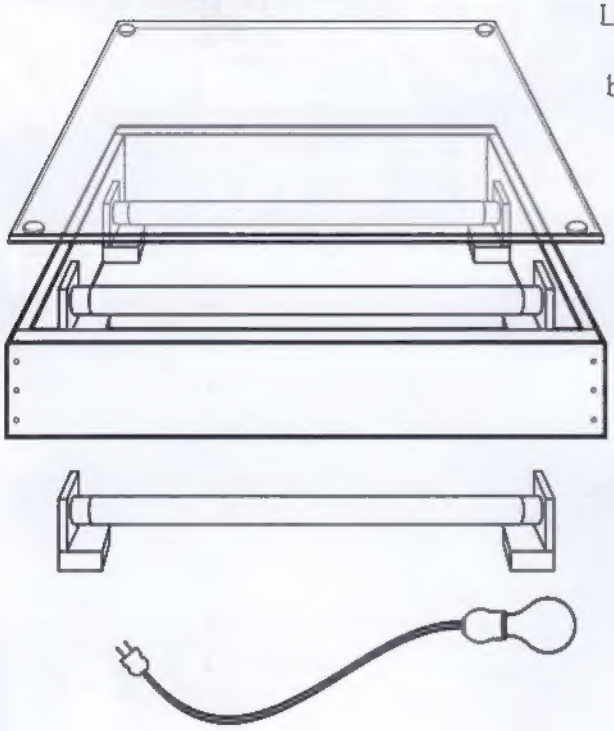
Básicamente es una caja en la que se introduce un foco para poder ver a través del papel de nuestro dibujo y así poder entintarlo sin que la tinta toque el original.

El modo de usarla es muy fácil, sólo tienes que colocar sobre tu original, el papel sobre el que vayas a trazar, ya sea Opalina, Bond o incluso albanene.

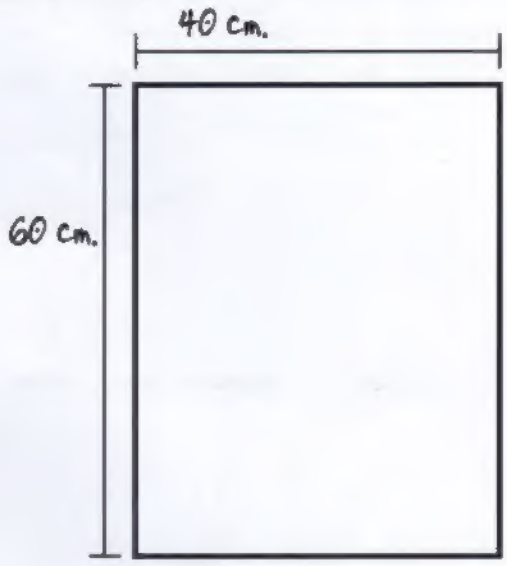


Coloca las dos hojas, bien unidas con clips o con cinta adhesiva sobre tu caja de luz, enciéndela y ¡a entintar! No necesariamente sirve sólo para entintar, también puedes limpiar a lápiz algún boceto que esté muy sucio.

La caja de luz

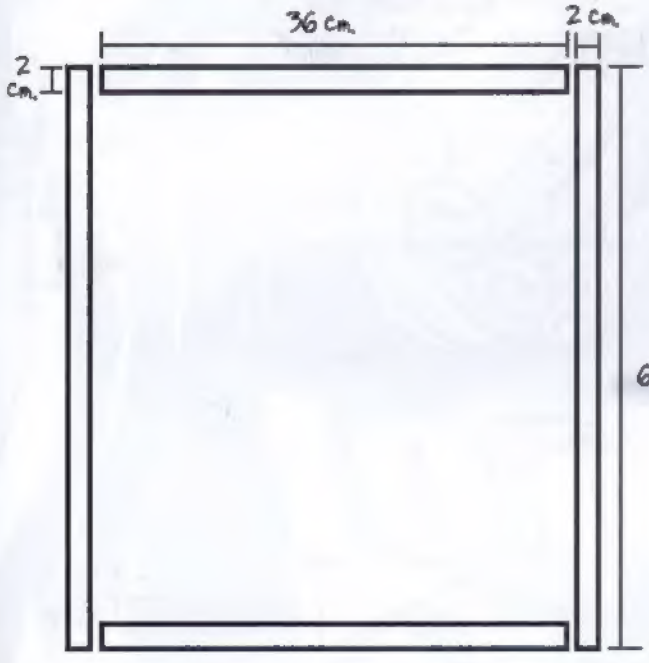


Lo difícil de la caja de luz es hacerla, aunque en el mercado existen varios modelos de caja de luz, llegan a ser bastante caras y lo más recomendable es construirse una.



Lo que necesitas para construirla es madera, una instalación de lámpara (ya sea lámpara de halógeno o un foco normal) y un cristal, bastante grueso, ya que la lámpara produce calor y si el cristal es muy delgado, puede llegar a quebrarse. PIDE A TUS PADRES QUE TE AYUDEN A LA HORA DE TRABAJAR.

Preferentemente has tu caja de madera, algunos usan cartón pero no es lo más recomendable. Las medidas pueden variar, aunque una de 40x60cm., no esta nada mal



Lo principal que debes tomar en cuenta al armar tu caja es el grueso de la madera, ya que dependiendo de éste, sabrás que medida deben tener las "paredes" de tu caja. Une tus tlabas con clavos, o puedes usar tornillos. El cristal debe tener la misma medida que la base de madera de tu caja, compra en el super unas almohadillas de goma para que las pegues en la base de cristal, así evitarás que éste se recorra y se caiga.

El cable de tu lámpara puedes pasarlo por el espacio que hay entre el cristal y las "paredes" de tu caja o puedes hacer una perforación en la madera con un taladro para pasarlo por ahi. El cable de tu lámpara puede ser sencillo para conectarlo cada vez que la uses o puedes instalarle un switch para prenderlo o apagarlo cada vez que lo necesites.

Trabaja en un área espaciosa y procura que tu mesa esté siempre firme, así evitarás cualquier accidente.

No te pierdas las fichas coleccionables de

KOF'02
BE THE FIGHTER!

búscalas en los números 3 y 4 de Bajo Control

Si el mundo fuera un videojuego, todo estaría

Bajo Control

KOF 2002 © 2002 PLAYMORE CORPORATION. Todos los Derechos Reservados.
THE KING OF FIGHTERS y el logo THE KING OF FIGHTERS 2002 son marcas registradas de PLAYMORE CORPORATION.